

# GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW • MARZEC

3 / 94  
CENA 20.000

Brama do  
rzeczywistości  
wirtualnej

The  
Settlers



Subwar  
2050



Putt  
Putt



Police  
Quest IV



Czytaj nas, choć nie gwarantuje to otrzymania dyplomu instytutu Łomonosowa, ale... zasługujesz na coś więcej! Jaki Gambler jest — lepszy czy gorszy od stosu kolorowych papierów, spod którego został wyszarpnięty — nie nam sądzić, ale nawet ślepy ujrzy zawzięte, z numeru na numer, dążenie do doskonałości. Ale o tym, czy dotrzemy na sam szczyt, nie spadając przedtem w otchłań zapomnienia, zadecydujesz TY — Czytelniku — pełen nadziei, bądź zniechęcenia, ale zawsze wypatrujący nowych tytułów wydawniczych.

Wiemy, że konkursy, to jest to co tygrysy lubią najbardziej, ale na razie zainteresowanie nimi jest, skromnie mówiąc, średnie. Owszem, Telegadula chwytła, ciulanie punkcików staje się modne — mamy już 250 zawodników, a trzech z nich po dwóch rundach zdobyło 22 pkt (komplet). Na konkurs Zrób to Sam nadesłano 23 programy, w następnym Gamblerze dokładniej omówimy oba konkursy.

Niestety, Pierwszy Konkurs Literacki was nie ruszył, nadeszło kilka listów, na palcach można je policzyć. No i ich treść, z paroma wyjątkami (Dr De Stroyer już smażył) była taaaka powaaażna, że nawet ryba nie brała. Nie chciało się skrobnać cosik fajnego z przytupem, na cierpliwy dysk lub papier, trudno — przeżyjemy, a tyle wokół dowodów na maniackalne wręcz przywiązanie do swoich (i cudzych) maszyn!

Cieszy nas natomiast żywe zainteresowanie nieustającym konkursem na najlepszy, najciekawszy Tip miesiąca. Naturalnie, Główna Nagroda wkładki "tete" jest niezłą przynętą, ale niektórzy z Was przysyłają do nas swoje zbiory chwytów i sztuczek, tylko z czystej sympatii — chwała im za to!

My tu gadu, gadu, a w całym komputerowym świecie niezwykle poruszenie. Sprawa tzw. praw autorskich zawsze wywoływała emocje, dotykaliśmy tego tematu w poprzednich numerach Gamblera. Podchody wokół Ustawy czyniono całymi latami, nawet najsłynniejsze wróżki nie podejmowały się przewidywania terminu ostatecznego rozwiązania kwestii piractwa w Polsce. I teraz, gdy każdy już przyzwyczaił się do "niemoralnego" dostępu do "łatwego" oprogramowania — stało się!

Skuteczność działania Najwyższego Gremium Rzeczypospolitej w kwestii nowego prawa autorskiego zaskoczyła chyba wszystkich zainteresowanych. Producenci i dystrybutorzy legalnego oprogramowania zacierają już łapki na myśl o rzece pieniędzy, która teraz do nich przypłynie. Mogłoby się tak wydawać na podstawie tu i ówdzie zasłyszanych rozmów, ale obawiam się, że samo wysadzenie pirackiej tamy, mimo tryumfalnego walenia w bębny, nie okiełzna oceanu nielegalnego oprogramowania w Polsce.

Bez prawdziwej sieci dystrybucji legalnego softu, z realną oceną zasobności portfela potencjalnego nabywcy, nic się nie zmieni na lepsze. Dotyczy to zarówno firm, jak i przeciętnego obywatela. Do zmiany warunków prawnych najlepiej są przygotowane firmy już działające i ściśle związane z zacho-dnimi gigantami. Chociaż i one mogłyby się jeszcze sporo nauczyć od swoich partnerów.

Niestety, sytuacja na rynku gier komputerowych jest tak tragiczna, że gorzej już chyba być nie może. Jeden IPS, od paru lat z uporem maniaka walczący o klienta, nic tutaj nie poradzi. Aby zaspokoić wciąż rosnący apetyt na programy rozrywkowe, potrzebna jest bardzo szeroka oferta oprogramowania, zarówno na Pecety, jak i na inne komputery. Nowości powinny być u nas dostępne już drugiego dnia po premierze, aby wytrącić z pirackich rąk drugi, oprócz ceny, argument — świeżość softu. Ano, pożyjemy, zobaczymy.

Zainteresowani tematem mogą przeczytać najważniejsze, naszym zdaniem, fragmenty Ustawy o Prawie Autorskim. Warto zapoznać się z treścią Ustawy, gdyż każdy z nas, komputerowych szulerów, w mniejszym lub większym stopniu, na własnej skórze odczuje działanie nowego prawa. Natomiast, jak reagują na to giełdowi handlarze, można się dowiedzieć z mini sondy Gamblera, zapuszczonej na Grzybowskiej.

Zapraszam także do lektury tematu numeru, rzeczywistość wirtualna to naszym zdaniem najbardziej fascynująca dziedzina zastosowania komputerów. Miłośnicy gier symulacyjnych dowiedzą się, czym firma MicroProse chce nas zaskoczyć w podwodnych głębinach — Subwar 2050. Dla miłośników dobrej, choć zwariowanej zabawy jest Legacy, a stateczni i cierpliwi jak pszczołki gracze zabawiają się w osadników — The Settlers. Mamy też coś dla amatorów szachów — Kasparov's Gambit, w sumie dobry program, chociaż "zawodowcy" kręcą nosem. Komandosi z podwórka i okolic pewnie wstąpią do Seal Team, a szukający mocnych wrażeń na pewno je znajdą w przygodówce firmy MicroProse — Bloodnet. Wszystkich powinien rozbawić Dr De Stroyer & Company, a recenzja płyty Ritual grupy Testament wzbudzi zapewne nieco kontrowersji, ale to już kwestia gustu.

Zajrzyjmy teraz do następnego numeru Gamblera. Walkę o galaktyczny tron zobaczymy w grze Starlord, a domorosłych planistów i architektów na pewno zainteresuje Sim City 2000. Zakończymy także dłuuugą opowieść o Dungeon Master, ale do klasyki gier komputerowych jeszcze wrócimy.

A tak przy okazji — czy ktoś jeszcze pamięta Knight Lore na zetiksa, Commando na sześć-cztery, albo pocziwego... River Raida na iks-ela. Ale się porobiło! Bez szmalu na duuuże niebieskie..., bądź inne, ale koniecznie z AGATą, można sobie tylko pomarzyć, albo powspominać, ale to se ne vrati.

**Imię Mutator**

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.

Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo do dokonywania adiustacji i skrótów.

#### Naświetlenia:

SOFTdesign  
01-164 Warszawa,  
ul. Radziwie 13,  
tel/fax 37-37-14, 37-05-65

#### Druk:

UNIPROM  
03-828 Warszawa  
ul. Mińska 67  
tel 10-49-57, fax 10-57-06

#### DTP:

Piotr Kakiet

#### Redakcja techniczna:

Jolanta Balcer

#### Korekta:

Anna Prętczyńska

#### Okladka

Emil Idzikowski

Numer 3 (4), rok drugi  
Marzec 1994

Nakład: 70.000 egzemplarzy  
Numer indeksu: 324418  
Numer ISSN 1230-8676

#### Wydawca:

Grzegorz Eider

#### Adres redakcji:

00-739 Warszawa  
ul. Stępińska 22/30  
tel. (0-22) 41 00 31  
w. 128, 154  
fax (0-22) 41 03 74  
(10.00-16.00)  
tlx 813527 omig pl

#### Redaguje kolegium:

Mirosław Domosud  
(Gramy! TeTe)  
Grzegorz Eider  
(p.o. red. naczelnego)  
Jacek Grabowski  
(VARIA'kowo, News)  
Elżbieta Jaworska  
(sekr. redakcji)  
Piotr Kakiet  
(red. graficzny)  
Andrzej Majkowski  
(Konkursy)  
Piotr Roszczyk  
(red. graficzny)  
Wojciech Setlak  
(Temat numeru, Recenzje)  
Rafał Wiosna  
Maksymilian Wrzesiński

#### Projekt graficzny (layout):

Piotr Kakiet  
Piotr Roszczyk

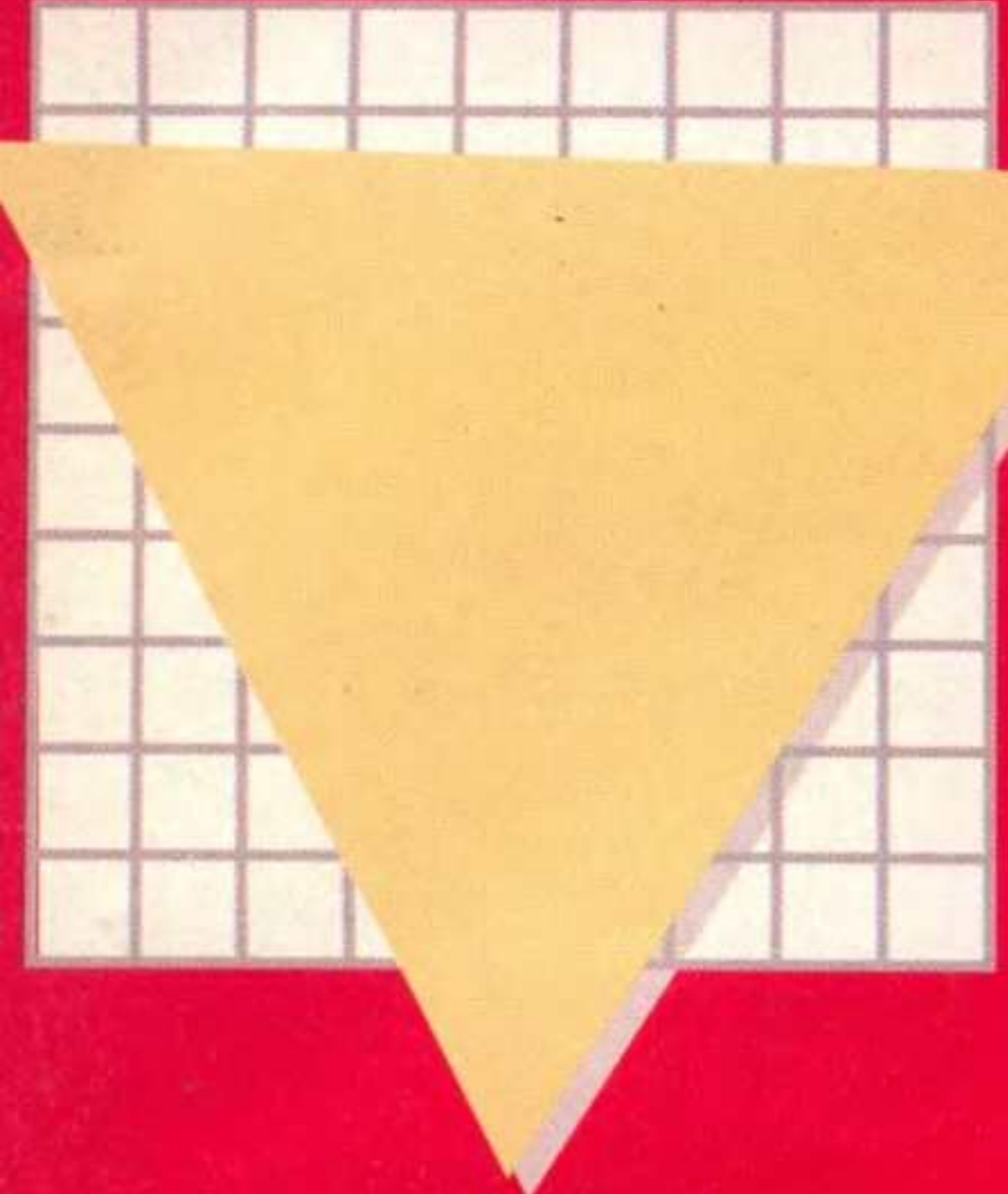
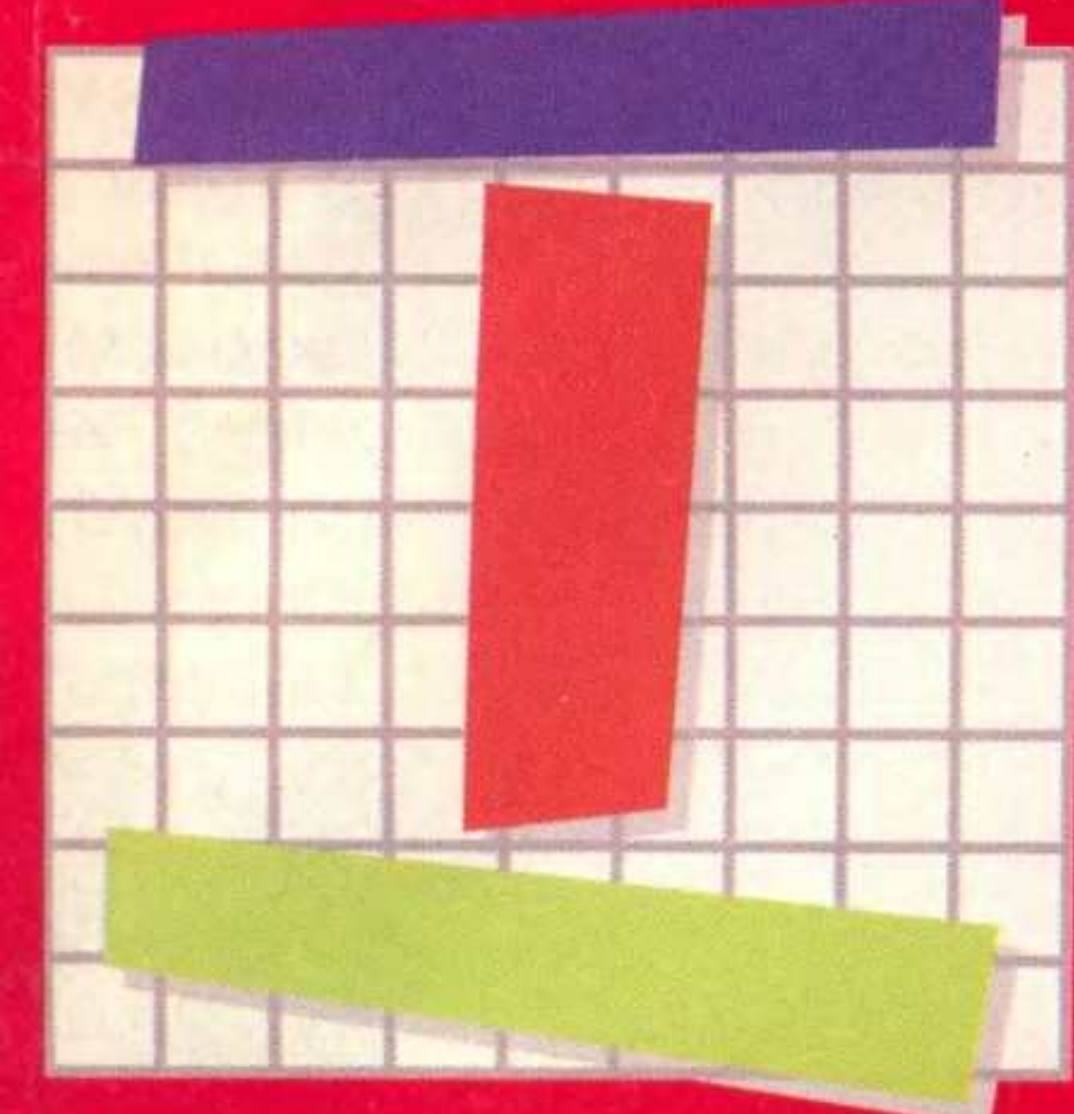


Wydawnictwo LUPUS jest  
członkiem Ogólnopolskiego  
Stowarzyszenia Wydawców

#### Adres Wydawnictwa:

00-739 Warszawa  
ul. Stępińska 22/30  
tel. (0-22) 41 00 31  
w. 128, 154  
fax (0-22) 41 03 74  
(10.00-16.00)  
tlx 813527 omig pl





Subwar 2050  
The Legacy: Straszna scheda  
Mieczysława Sz.  
Osadnicy  
Frontier (cz. 2)  
Dungeon Master (cz. 3)  
Police Quest IV  
Latająca forteca  
Kasparov's Gambit  
Corporation  
Speed Racer

**TEMAT NUMERU**

Brama do rzeczywistości  
wirtualnej

...we prawo autorskie  
...ostawy wobec ustawy

**VARIA'tkowo**

Ptaki śpiewają be-bop  
Wakacyjny rytuał  
W poszukiwaniu  
straconych pieniędzy  
32 powody, dla których  
piwo jest lepsze od kobiety  
Bądźmy poważni  
Konferencja dr. De Stroyera  
Mury

Królotwórca  
Kupiec Wenecki  
Space Hulk  
Wnuk Blaskowitza?  
Putt Putt na księżycu  
Full VGA Jacket  
Wampir w krainie  
Cyberpunków  
Premier Manager II  
Buzz Aldrin race into space  
Lista przebojów  
dla łamidżojów  
GamblerClub  
(Targi PLAY BOX '94)

**NEWS**

Kronika towarzyska  
Skład złomu (hardware)  
Świeże mięsko (software)

Telegadula  
Katalog

**Galeria**

**GRAMY!**  
Darek Bujalski ..... str. 4  
McSon Scaffold ..... str. 9  
Paweł Chmielowiec ..... str. 12  
Imć Traktor ..... str. 14  
Jacek Ilczuk ..... str. 18  
Marcin Grabski ..... str. 22  
Jacek Ilczuk ..... str. 27  
Andrzej Majkowski ..... str. 28  
Jacek Ilczuk ..... str. 30  
Marcin Zaporę ..... str. 33

Jacek Grabowski ..... str. 51  
**PUBLICYSTYKA**  
..... str. 56  
V.32bis ..... str. 57

Jacek Grabowski ..... str. 60  
McSon ..... str. 61

Al ex'Under ..... str. 62

am ..... str. 63  
Dariusz Radziejewski ..... str. 63  
..... str. 64  
..... str. 65

**RECENZJE**

Marcin Grabski ..... str. 66  
Marcin Grabski ..... str. 66  
McSon ..... str. 67  
Andrzej Jałworski ..... str. 68  
Andrzej Jaworski ..... str. 70  
Marcin Grabski ..... str. 70

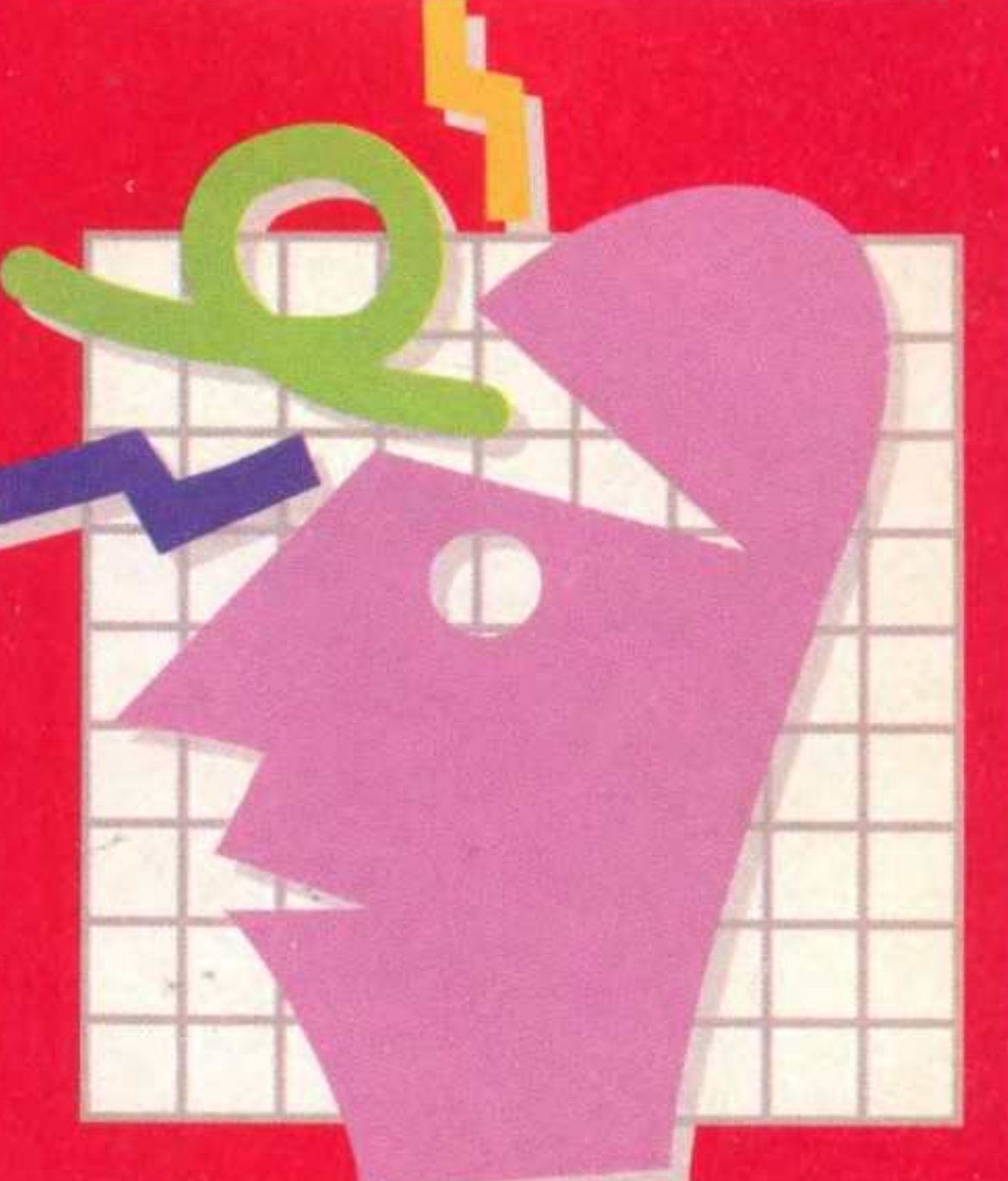
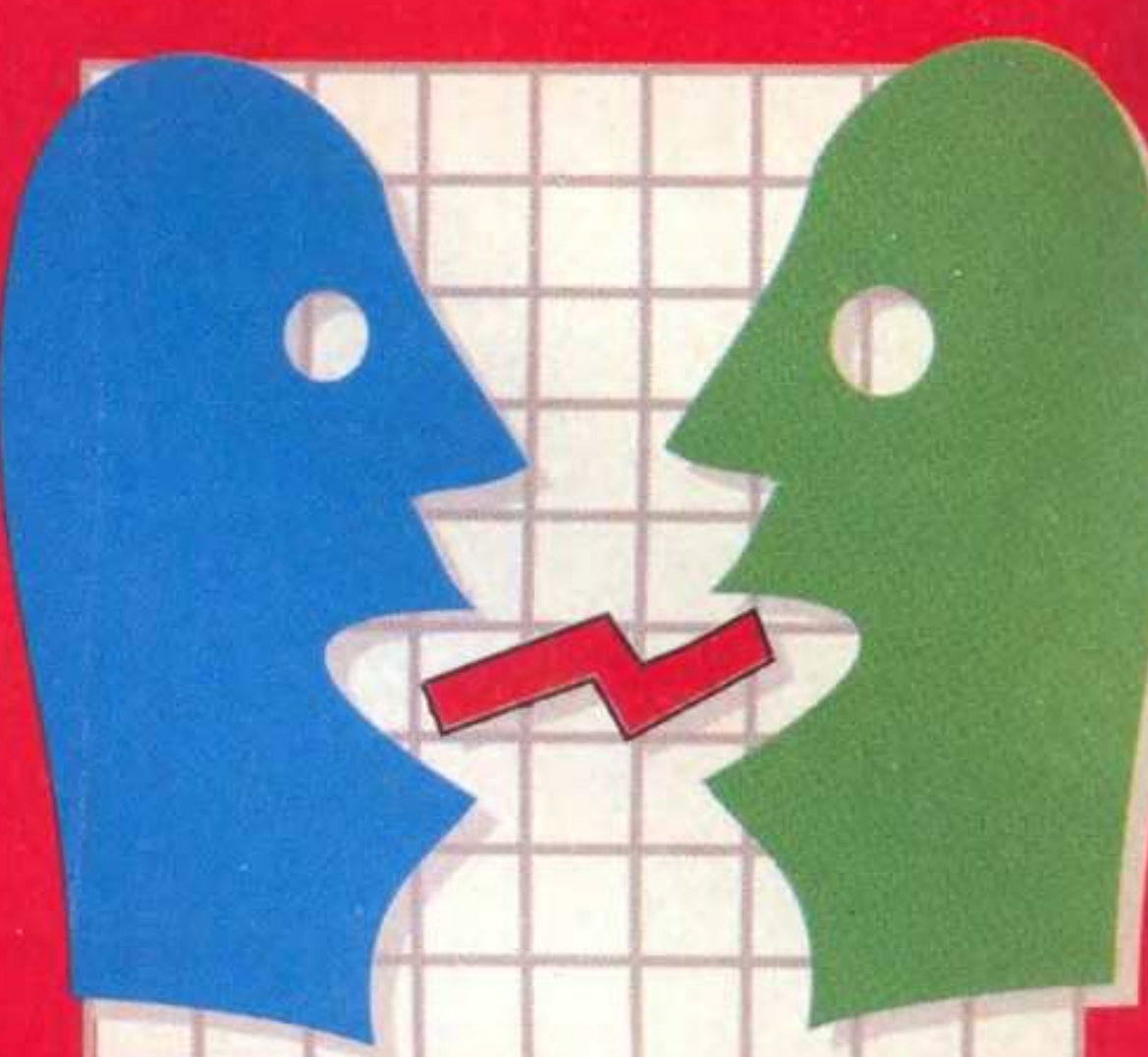
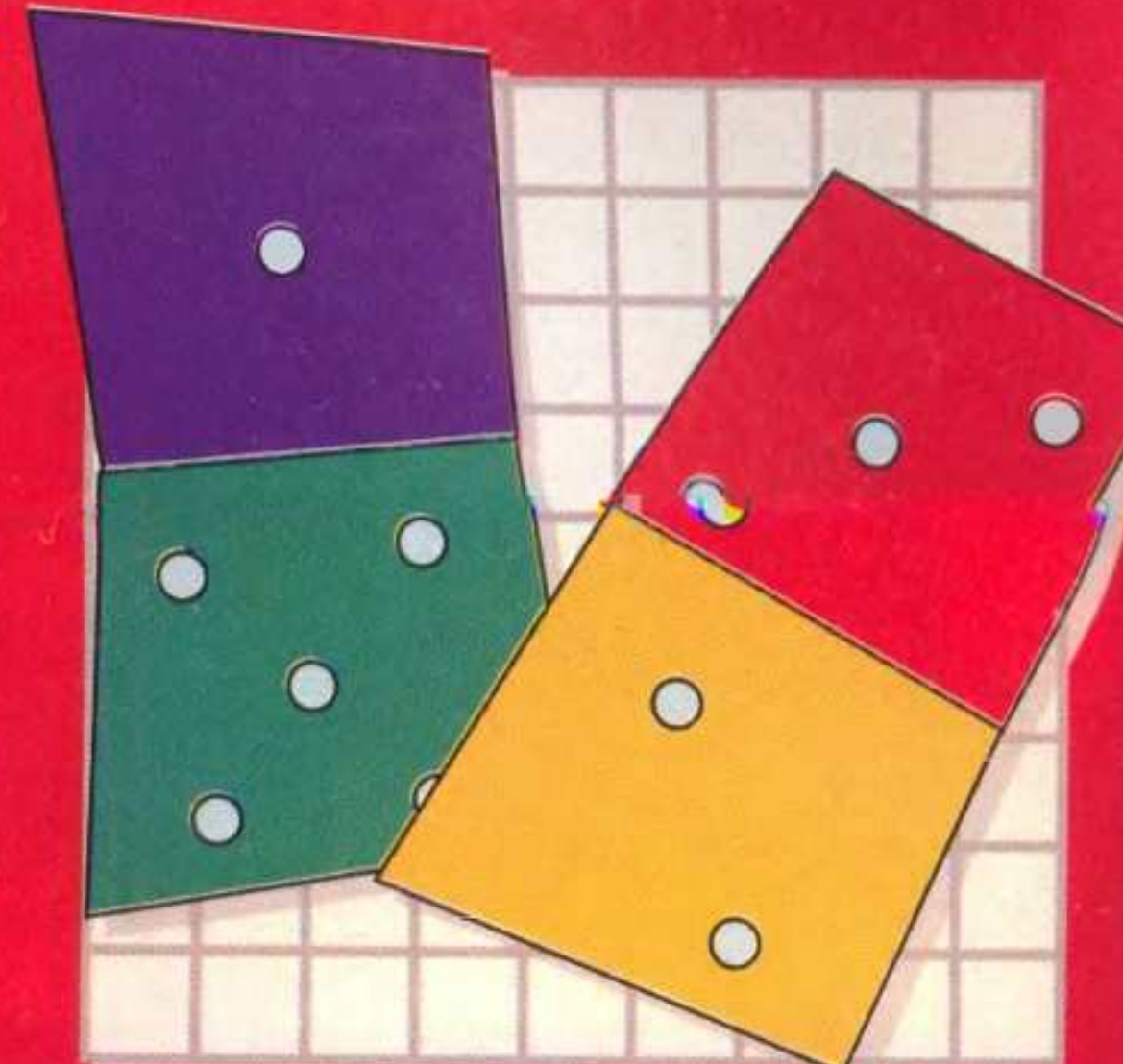
Marcin Grabski ..... str. 71  
Andrzej Majkowski ..... str. 72  
Andrzej Majkowski ..... str. 73

Bob & Rumble ..... str. 75  
..... str. 76

..... str. 78  
..... str. 78  
In Nowator ..... str. 78

**KONKURSY**

Andrzej Majkowski ..... str. 80  
..... str. 82  
..... str. 83



**Indeks programów numeru**

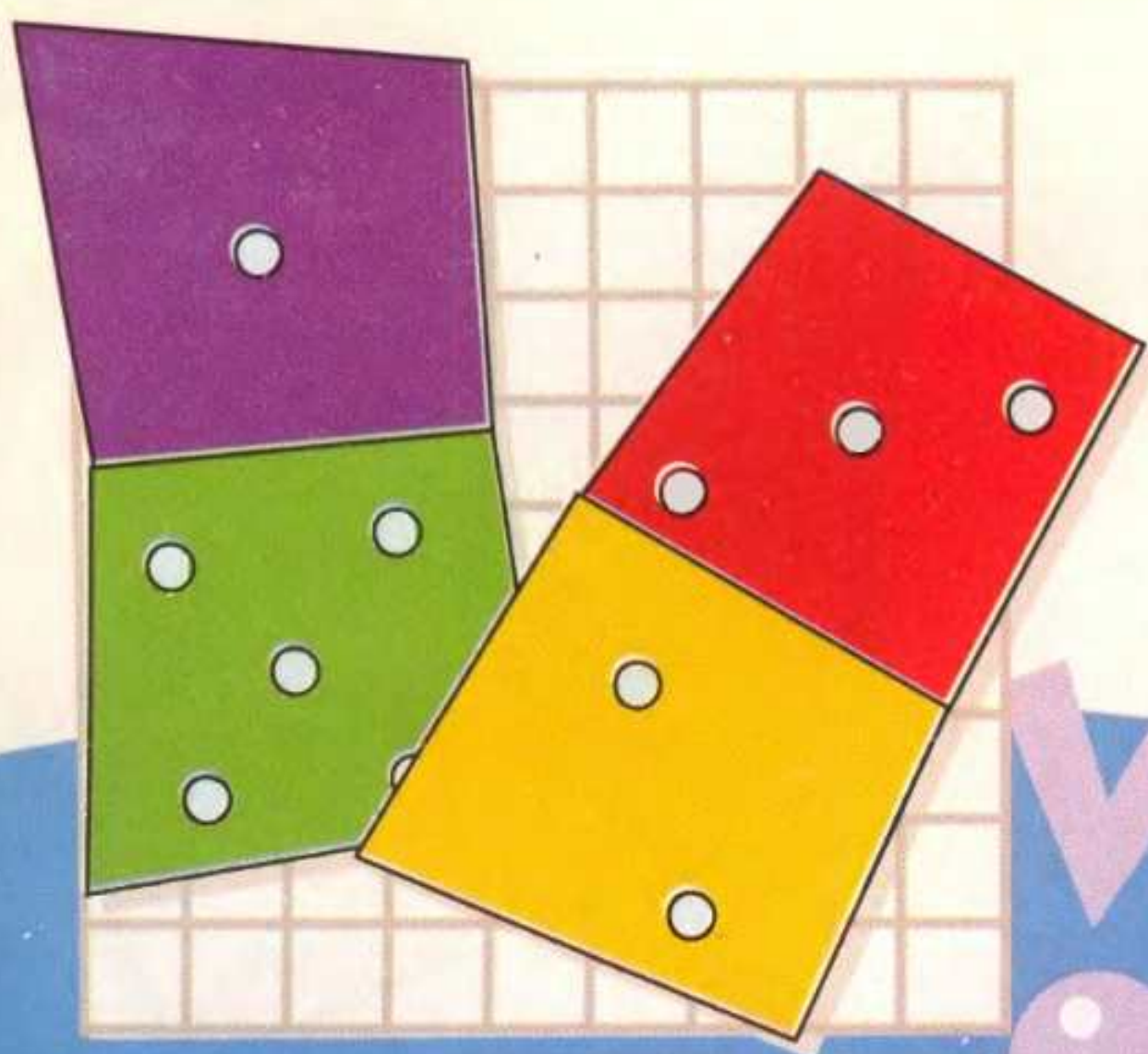
Program  
3-D Dinosaur Multimedia  
Archon Ultra  
Arctic Baron  
B-17 Flying Fortress  
Blake Stone  
Bloodnet  
Bomb'X  
Buzz Aldrin Race Into Space  
Classic Fun Pack for Windows  
Corporation  
Dungeon Master  
Fates of Twinion  
Frontier  
Jonny Quest  
Kasparov's Gambit

Artykuł ..... Strona  
News ..... str. 78  
News ..... str. 79  
News ..... str. 78  
Latająca forteca ..... str. 27  
Wnuk Blaskowitza? ..... str. 68  
Wampir w krainie Cyberpunków ..... str. 71  
News ..... str. 79  
Buzz Aldrin race into space ..... str. 73  
News ..... str. 79  
Corporation ..... str. 30  
Dungeon Master (cz. 3) ..... str. 18  
Fates of Twinion ..... str. 79  
Frontier (cz. 2) ..... str. 14  
Jonny Quest ..... str. 79  
Kasparov's Gambit ..... str. 28

Kingmaker  
Legacy  
Merchant Prince  
New York Times Crossword Puzzles for Windows  
str. 79  
Police Quest IV  
Premier Manager II  
Putt Putt Goes To The Moon  
Russian Six Pack  
Seal Team  
Settlers  
Space Hulk  
Speed Racer  
Subwar 2050  
Tornado

Królotwórca ..... str. 66  
Straszna scheda Mieczysława Sz. .... str. 9  
Kupiec Wenecki ..... str. 66  
News ..... str. 79  
Police Quest IV ..... str. 22  
Premier Manager II ..... str. 72  
Putt Putt na księżycu ..... str. 70  
News ..... str. 79  
Full VGA Jacket ..... str. 70  
Osadnicy ..... str. 12  
Space Hulk ..... str. 67  
Speed Racer ..... str. 33  
Subwar 2050 ..... str. 4  
News ..... str. 79





# WAR 2050

Symulatorów powstało już bardzo dużo. Autorzy prześcigają się w wymyślaniu coraz lepszych gier tego typu. Na niekonwencjonalny pomysł wpadli programiści z firmy MicroProse. Ich gra wciąga i pasjonuje od samego początku. Jeżeli dodam do tego, że ma olśniewającą grafikę, to chyba wystarczy. Usiądź sobie wygodnie i włącz guziczek uruchamiający wyobraźnię. Już??? Przenieś się w XXI wiek. Jest rok 2050. Na Ziemi zrobiło się bardzo ciasno — ludzie wyruszyli na podbój mórz i oceanów. Całym światem rządzą wielkie korporacje. Korupcja stała się chlebem powszednim.

Wszelkie spory są załatwiane łatwo i prosto. Kilka bombek, kilku dobrych żołnierzy, wyposażonych w dobry sprzęt, to najlepsze argumenty w rzeczowej dyskusji.

W tej całej zabawie liczą się tylko trzy rzeczy. Po pierwsze — forsa, po drugie — forsa i po trzecie — forsa. Ta trójca w 2050 r. stanowi nową religię.

Właśnie brak wielkich pieniędzy spowodował, że zacząłeś zatrudniać się jako najemnik. Nie miej złudzeń, we współczesnym świecie nie ma miejsca na szczytne ideały. Nie jesteś wielkim bohaterem, którego zadaniem jest obrona świata. Korporacje, które Ciebie wynajmują nie są wcale lepsze, czy gorsze od innych. Po prostu więcej płacą, a ponieważ piloci myśliwskich łodzi podwodnych nie żyją zbyt długo...

Gra jest trudna, a nawet bardzo trudna. Lepiej będzie, o ile oczywiście chcesz zachować zdrowie, abyś stopniowo podnosił swoje kwalifikacje poprzez misje treningowe. Nie wstydź się, przygotuj wielką ilość pizzy oraz piwa, zamknij się na klucz i koniecznie wyłącz telefon. Tak, tak, wiem, że od razu chciałbyś zacząć z "grubej rury", ale pohamuj się.

Jak chcesz sobie poszaleć, to wgraj Pac—mana.

Teraz pod moim skromnym okiem zostaniesz nawigatorem. Na nowoczesnej łodzi podwodnej nawigacja jest niesłychanie prosta. Jednakże prosta — nie

Nawigacja w Subwar 2050 polega na trzymaniu się wyznaczonego przez Twoich dowódców kursu. Cała trasa Twojej misji jest podzielona na krótkie odcinki za pomocą punktów kontrolnych (Waypoints). Każdy



punkt kontrolny jest ukazany na wyświetlaczu HUD jako trójkąt z punktem w środku. Cała nawigacja polega na odszukaniu takiego punktu kontrolnego za pomocą danych, umieszczonych na ekranie po lewej stronie kabiny (kąt i głębokość). Następnie musisz przepłynąć przez środek trójkąta. Czerwony błysk świadczy o osiągnięciu punktu i Twój komputer nawigacyjny wyświetli Ci dane o następnym punkcie kontrolnym. Jeżeli się zgubisz i chcesz wrócić do wcześniejszego punktu nawigacyjnego naciśnij klawisz "W" na swojej desce rozdzielczej.

A teraz druga, równie ważna lekcja — uzbrojenie. Oprócz torped, możesz zabrać ze sobą rakiety i miny (a czasami jeszcze różne urządzenia specjalne, np. transpondery).

Rodzaj broni, z której aktualnie masz strzelać, jest wyświetlany na ekranie po twojej prawej ręce. Wybierasz ją klawiszem "back space". Najlepsze są torpedy, gdyż po zlokalizowaniu celu za pomocą sonaru (znajduje on kontakt za pomocą ultradźwięków) i po ustaleniu celu przez komputer, (namierzony obiekt jest na ekranie Twojego HUD oznaczony czerwonym kwadra-

znaczy zbyt duża. Bez zwracania uwagi na punkty nawigacyjne, zgubisz się prędzej, niż zdążysz o tym pomyśleć. Masz do dyspozycji urządzenie, doskonale Ci znane z symulatorów lotniczych. Jest to oczywiście HUD (Head-Up-Display). To sterowane komputerowo urządzenie pokazuje na przedniej szybie najważniejsze dla Ciebie dane. Właściwie mógłbym na tym skończyć, bo jako miłośnik symulatorów, zapewne wiesz już wszystko. Ale nic to, będę pisał dalej.

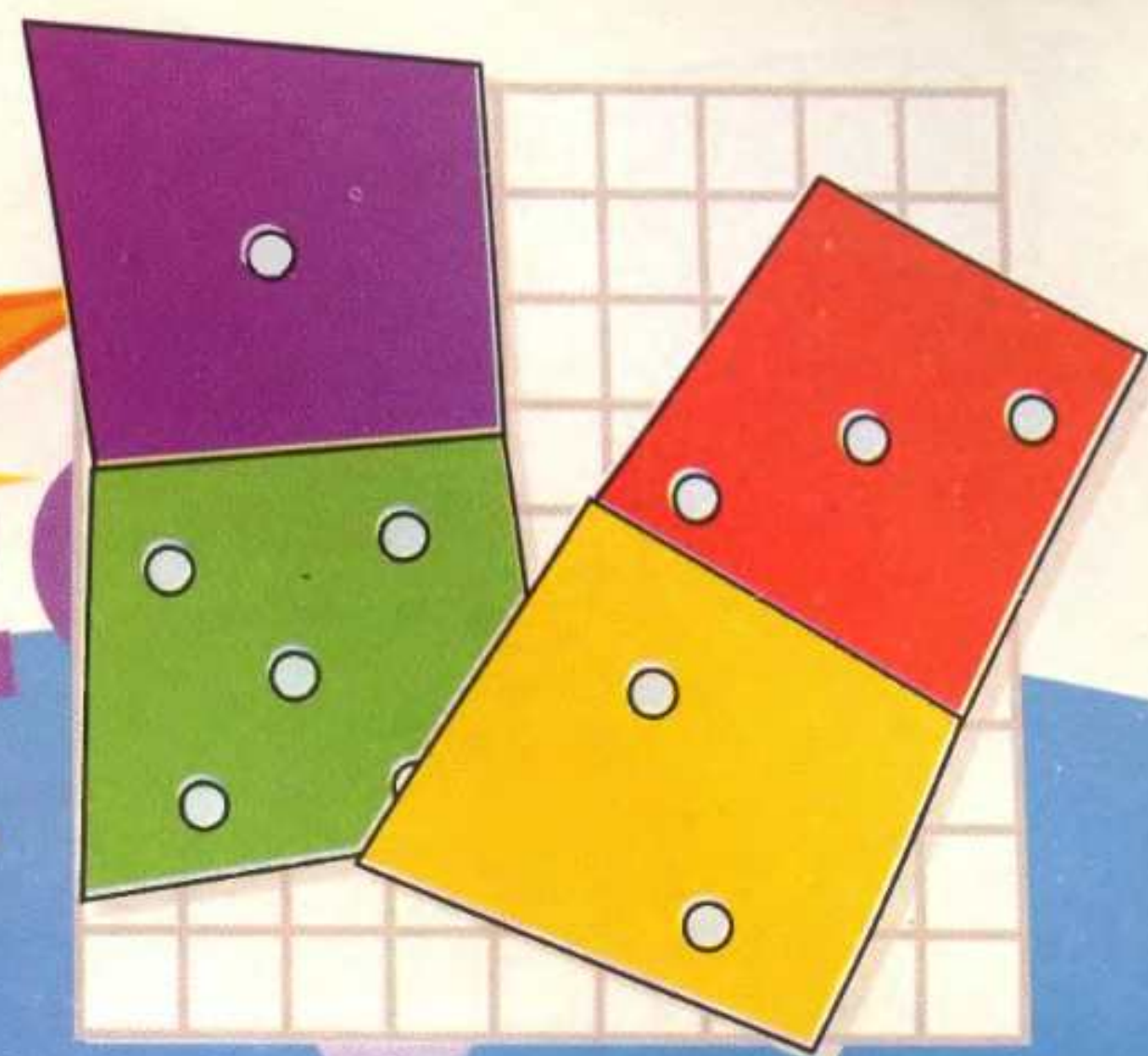


**"...ZASIADAJĄC ZA STERAMI SWOJEJ ŁODZI PODWODNEJ, POMYŚLAŁ O SWOICH PRZODKACH. TO, ŻE BYŁ PILOTEM MYŚLIWSKIM, ZAWDZIĘCZA SWOIM GENOM, PRZEKAZYWANYM Z POKOLENIA NA POKOLENIE. JEGO PRADZIAD RÓWNO 100 LAT TEMU RÓWNIEŻ WALCZYŁ W MYŚLIWCU. NIE BYŁ TO JEDNAK STATEK PODWODNY, A STATEK POWIETRZNY. TERAZ, MIMO NIESAMOWITEGO ROZWOJU TECHNIKI, ZA KAŻDYM RAZEM WYRUSZAJĄC NA AKCJĘ, CZUŁ SIĘ TAK SAMO JAK JEGO OJCIEC, DZIADEK, PRADZIADEK..."**



cikiem), po prostu odpalasz je. Znajdą one cel niezależnie od jego trajektorii. Gdy znajdziesz się w kontakcie z wieloma cela-

# SUBWAR 20



## Klawiszologia:

- F1 — widok z kabiny do przodu,
- F2 — widok z kabiny bez oprzyrządowania,
- F3 — przelot Twojego statku przed kamerą,
- F4 — kamera leci za Tobą,
- F5 — kamera leci za wyrzuczoną bronią,
- F6 — widok taktyczny,
- F7 — widok taktyczny z innego obiektu,
- 1 — mapa, można ją powiększyć i pomniejszyć,
- 2 — naprawa, Twoja łódź jest wyposażona w automatyczny system naprawczy, za pomocą strzałki zmieniasz kolejność urządzeń do naprawy, najważniejszy jest Life support,
- 3 — konfiguracja,
- 4 — przegląd wszystkich obiektów biorących udział w grze,
- 5 — opis misji w trakcie gry,
- 8 — zanurzanie przez napełnienie wodą zbiorników balastowych,
- 9 — zatrzymanie na aktualnym poziomie,
- 0 — wynurzenie przez wypuszczenie powietrza do zbiorników balastowych,
- +/- — dodawanie i odejmowanie mocy silników,
- back space — zmiana rodzaju broni,
- w — powrót do wyświetlania pozycji wcześniejszych punktów kontrolnych,
- r — zmiana sposobu kolorowania podłoża,
- p — pauza,
- s — włączenie i wyłączenie sonaru,
- d — wypuszczenie miny (decoy),
- h — sztuczny horyzont,
- l — ustalanie głębokości,
- :
- spojrzenie w górę,
- Enter — zmiana celu,
- m — włączenie mapy na monitorze po lewej stronie kabiny,
- < — spojrzenie w lewo
- > — centrowanie obrazu,
- ? — spojrzenie w prawo,
- spacja — strzał,
- shift + a — przyspieszenie upływu czasu,
- shift + q — wyjście z misji,
- shift + e — katapultowanie się,
- strzałki — kierowanie łodzią,
- [ — zmniejsza moc do 40,
- ] — zwiększa moc do 80

mi na raz, klawisz Enter pozwoli Ci na wybór jednego z nich. W kabinie, na środkowym monitorze, uzyskasz wszelkie informacje o namierzonym celu (swoją czy obcy lub też zwykła ryba, itd.). Teraz możesz zdecydować, co masz z tym obiektem zrobić.

Uważaj, gdy wyrzucisz torpedę, a w pobliżu nie będzie żadnego celu — możesz zostać sam przez nią trafiony. Zdarzyło mi się to kilka razy, zanim zorientowałem się, że sam jestem sobie winien.

Nieco trudniej strzela się rakietami. Podążają one do celu po linii prostej i wróg może je łatwo wyminąć. Korzystam z nich bardzo rzadko, praktycznie dopiero wtedy, gdy skończą się torpedy.

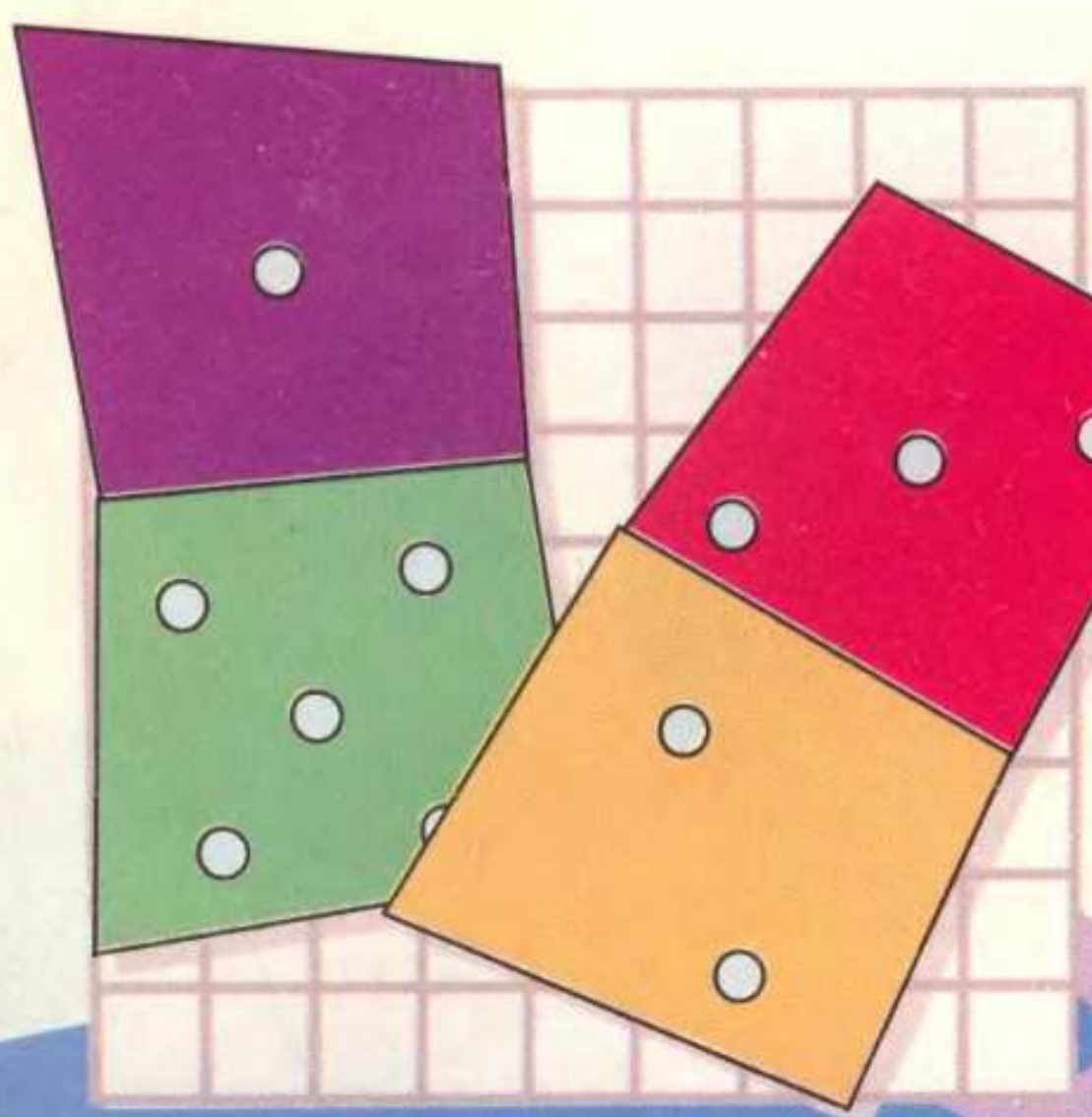
Miny pozwalają na ochronę przed torpedami wroga. Wybuchając powodują turbulencje wody i mylą trasę torped, które traktują to jako prawdziwy kontakt ultradźwiękowy.

Pamiętaj, że wróg także ma torpedy, gdy wyrzuci do Ciebie, otrzymasz informację (HUD) — "Torpedo Locked On". Możesz wtedy wyrzucić minę (Decoy), albo wykonać nagły zwrot, który wytworzy w wodzie wystarczające do zmylenia torpedy turbulencje.

Czasami podczas misji, możesz pomylić górę z dołem. W rozpoznaniu kierunków pomoże Ci wskaźnik w kształcie krzyżyka. Ramię krzyżyka skierowane w kierunku dna będzie koloru czerwonego. Jeżeli cały wskaźnik







tów kontrolnych 1, 2 i 3, następnie wróć do bazy.

#### Training Mission 2 — Weapons Test.

Tutaj już możesz sobie postrzelać. Popłynij do punktu kontrolnego nr 3 (poprzez punkt 1 i 2) i za pomocą torped zniszcz trzy sztuczne cele. W tej misji możesz sobie poćwiczyć, opisywane wcześniej, rozpoznawanie celów i ich namierzanie.

#### Training Mission 3 — Drone Destruction.

Po raz pierwszy masz do czynienia z prawdziwym celem. W pobliżu punktu kontrolnego nr 2 zlokalizuj automatyczny statek podwodny, szybkoć go zestrzel i... wracaj do bazy.



#### Training Mission 4 — Multiple Kill.

Podobnie jak w poprzedniej misji, tyle tylko, że ilość łodzi automatycznych wzrasta do trzech.

#### Training Mission 5 — Deep Dive.

Płyn sobie spokojnie do punktu kontrolnego nr 2. Opuść się w głąb i zlokalizuj automatyczną głębinową łódź podwodną. Zniszcz ją i wracaj do swoich. Jest to pierwsza z misji, w której



Muszę Ci ostrzec, że nie będzie łatwo. Udało mi się zaliczyć tylko kilka pierwszych misji. Drugiej misji nie przeszedłem w żadnej kampanii. Oczywiście, po wykonaniu misji treningowych, jak lew (morski?) rzuciłem się do walki. Dość szybko jednak opadły mi skrzydła (a raczej płetwy), a gdy dostałem parę razy po nosie, przestałem lekceważyć przeciwnika. Okazało się, że wcale nie jestem taki dobry (ale nie martw się, może Ty będziesz lepszy).

Wybór kampanii jest w zasadzie dowolny, ale na Twoim miejscu nie rozpoczynałbym gry od kampanii Sea of Japan.

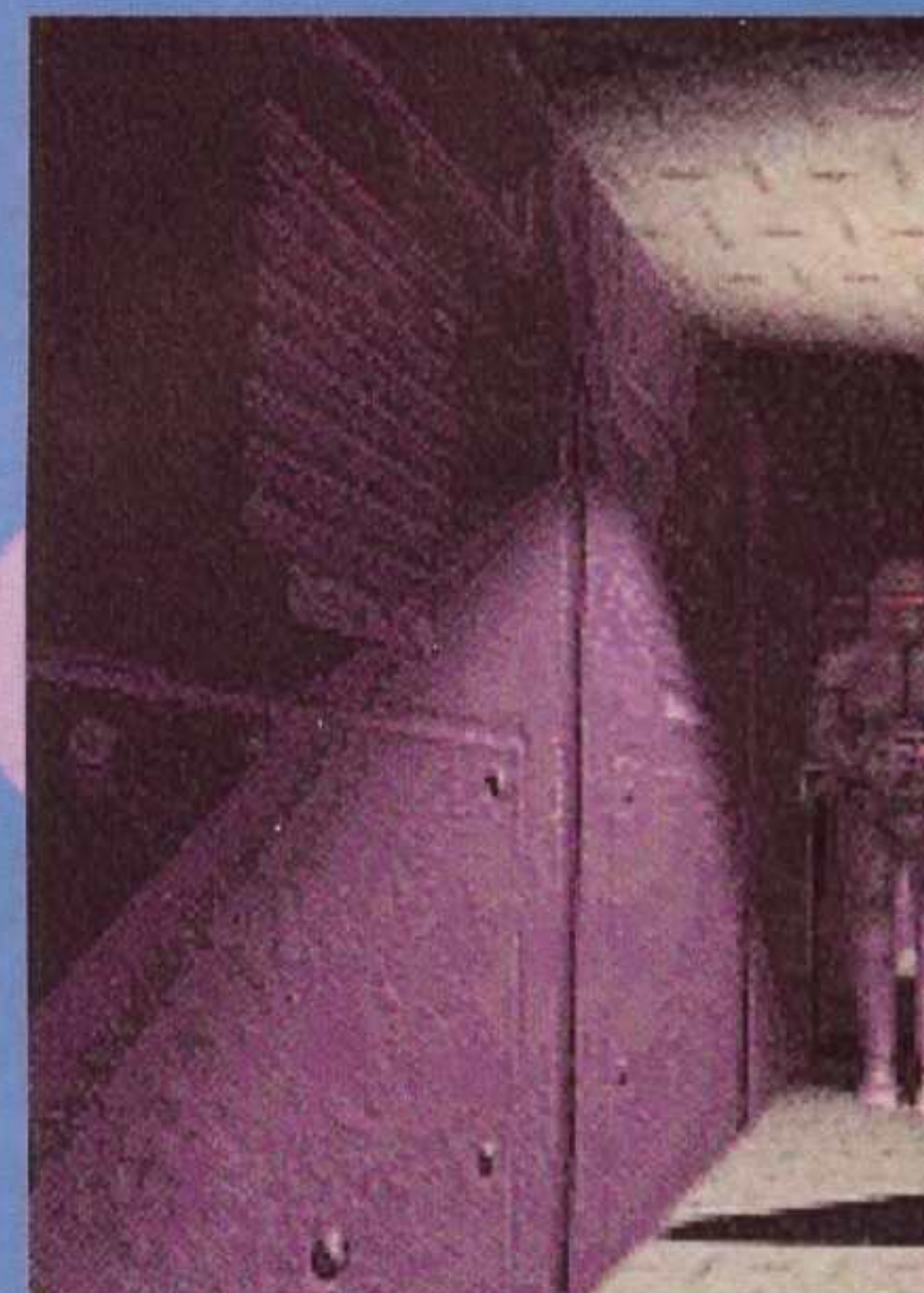
Pierwszą moją kampanią była **Antarctica — The Hot Cold War** (gorąca zimna wojna?). Pierwszą misją w niej jest Save The Whale: masz uwolnić wieloryby uwięzione przez specjal-



ny system, który stanowią "inteligentne" miny i urządzenie zwane "whale repulsor network", stanowiące sieć uniemożliwiającą wydostanie się wielorybów na zewnątrz.

Jest to chyba najprostsza misja. Już za trzecim razem udało mi się wykonać powierzone zadanie.

Po wyruszeniu z bazy płyn sobie spokojnie przez punkty kontrolne 1 i 2. Nie powinno być niespodzianek. Za drugim punktem nawigacyjnym na swoim HUD powinieneś zobaczyć najpierw urządzenie stanowiące część "whale repulsor network",



## CENTRUM OPERACYJNE

1. Pilot roster:
  - wpisanie imienia,
  - wybór buźki dla siebie,
  - obejrzenie medali,
  - wyjście z opcji (lub ESC).
2. Mission briefing:
  - tekst misji,
  - teren działania,
  - mapa z podłożami i zaznaczonymi punktami kontrolnymi (mapę można dowolnie obracać, przesuwać, itd.).
3. Configure subs:
  - zmiana rodzajów broni (można wymienić, np. rakiety na torpedy), ilość zabranej broni limituje ładowność okrętu,
  - roztawienie łodzi pomocniczych (tzw. wing-man'ów) na swoich skrzydłach,
  - wydawanie rozkazów łodziom pomocniczym.
4. Begin mission — konieczne jest najpierw wgranie opcji Mission briefing!
5. Game options, m.in.:
  - control — joystick, mysz, klawiatura,
  - terrain — rodzaj kolorowania podłoża (wireframe, textured, plain),
  - object — rodzaj kolorowania wszystkich obiektów w grze (od wielorybów po łodzie podwodne),
  - Sub collisions — on/off
6. Exit to Dos.
7. New campaign — wybór nowego rodzaju kampanii.
8. Simulated combat — trening w walce.

możesz zostać trafiony. Oczywiście, jest to tylko możliwość teoretyczna, chociaż zdarzyło mi się, że raz trafiła mnie własna torpeda, a za drugim razem za długo przyglądałem się okolicy.

Jeżeli przejdiesz szczęśliwie wszystkie misje testowe, zostaniesz przyjęty do Stowarzyszenia Miecza i Tarczy. Od tej pory zaczniesz otrzymywać szczególnie korzystne oferty, które uczynią Cię bogatym.

Teraz przejdziemy do trudniejszych zadań. Dla większego realizmu przynieś z piwnicy swoją starą wanienkę, w której brałeś pierwsze kąpiele, naley do niej wody i wpuść rybki z akwarium. Tak przygotowany zamknij się ponownie w pokoju i wejdź do wanienki. Jesteś już przygotowany do dalszej gry. Zaczynamy prawdziwe życie myśliwca podwodnego.



które możesz (a nawet powinie-  
neś) zniszczyć.

Gdy będziesz płynął w kie-  
runku punktu nr 3, na ekranie  
HUD zrobi się gęsto od kropek  
oznaczających miny. Postaraj się  
znaleźć między nimi korytarz,  
przez który będziesz mógł się  
przecisnąć.

Za pasem min ujrzyś wielo-  
ryby (prawda, że milutkie?).

Nadeszła pora na właściwe  
działanie. Po przebyciu przez  
pole minowe zatrzymaj się blisko  
jakiegoś przepływającego wielo-  
ryba i wyrzuć w jego kierunku  
transponder.

Transponder jest specjalnym  
urządzeniem, które swoim ultra-  
dźwiękowym głosikiem kusi wie-  
lorybki. Teraz możesz się cofnąć  
przez pas min do punktu kon-  
trolnego nr 2 i wyrzucić następ-

ny transponder. Właściwie to już  
wszystko, ale jesteś tropiony  
przez statki wroga. (Na początku  
zrzucałem się w wir walki, jednak  
szybko zorientowałem się, że  
taka taktyka daleko mnie nie za-  
prowadzi. Po prostu nie da się  
pokonać wszystkich za pomocą  
swojej broni.)

Jeżeli chcesz odnieść sukces,  
powinieneś starać się wykony-  
wać zadanie, a bronić się po-  
przez nagłe zwroty i wypuszcza-  
nie min obronnych (Decoy). Po  
wyrzuceniu drugiego transpon-  
dera, pokręć się jeszcze chwilę,  
żeby ściągnąć na siebie uwagę  
wroga (dobro wielorybów  
przede wszystkim). Następnie  
płyn w kierunku punktu kontrol-

nego nr 1, gdzie zostaniesz za-  
brany przez jednostkę macierzy-  
stą. To wszystko. Prawda, że  
proste? Pozostaje tylko odebrać  
zasłużone medale, no i przede  
wszystkim forsz.

Musisz tylko pamiętać, że nie  
wolno Ci zastrzelić żadnego wie-  
loryba (nawet gdybyś był bardzo  
głodny), co łatwo może się zda-  
rzyć w ferworze walki. Twoja mi-  
sja nie zostanie wtedy zaliczona!

Przedstawię teraz krótko cele  
wszystkich misji, ponieważ misje  
musisz zaliczać po kolei, jedną  
po drugiej, aby zwycięsko za-  
kończyć wybraną przez siebie  
kampanię. Powinno to pomóc  
we właściwym wyborze najbar-  
dziej interesującego teatru dzia-  
łań wojennych.

## II kampania — Antarctica — The Hot Cold War.

Konflikt rozpoczął się między  
dwoma dużymi korporacjami,  
Richteur International, a Mitso—  
Haachi, chcącymi kontrolować  
ten obszar.



Podpisałeś kontrakt z Richteur  
International. Musisz wykonać  
dziewięć misji.

Mission One:  
Save The Whale.

Tę prostą misję już poznałeś.

Mission Two:  
Iceberg Ahoy!

Twoje następne zadanie po-  
lega na eskortowaniu floty trans-  
portującej górę lodową do Isla  
de Hornos, na wschodnim koń-  
cu Chile. Podczas wykonywania  
tej misji zaatakują Cię takie hor-  
dy nieprzyjaciela, że zapomnisz,  
jak się nazywasz. W Isla de Hor-

nos flota zostanie przejęta przez  
inną eskortę.

Mission Three:  
Rescue At Rig Five.

Ochrona kapsuły ratowniczej  
podwodnej platformy wiertni-  
czej — zaatakowanej przez Mit-  
so—Haachi.

Mission Four:  
The Krilling Fields.

Masz wyeliminować grupę  
pracowników Mitso—Haachi. Do-  
prowadzą Cię do niej punkty  
kontrolne.



Mission Five:  
Deadline.

Należy założyć podsłuch w  
pobliżu stacji przekaźnikowej,  
do której podłączony jest kabel  
wiążący Antarktydę z Przyląd-  
kiem Horn.

Mission Six:  
The Spy In The Fridge.

Tym razem powinieneś uwol-  
nić córkę szefa Richteur, por-  
waną przez Mitso—Haachi i  
uwięzioną na górze lodowej.

Mission Seven:  
Tiptoe Through The Minefield.

Misja, którą masz wykonać,  
polega na zebraniu dokładnych  
informacji o systemie obronnym  
wokół bazy Mitso—Haachi, przed  
planowanym na nią atakiem.

Mission Eight:  
Is There Anybody Out There?

Obrona jednostki macierzy-  
stej przed atakiem wroga.

Mission Nine:  
Icebreaker.

Niszcząc górę lodową, znisz-  
czysz przyczepioną do jej dna  
bazę, co spowoduje wygranie  
przez Twoją kompanię całego

konfliktu.

## III kampania — North Atlantic — The Treasure Trove

W tej kampanii, konflikt wy-  
buchł między Babbage Inc. a  
Westingford Plc — brytyjskiej  
kompanii przemysłu ciężkiego.  
Dotyczył on zajęcia przez Babb-  
age terenów należących poprze-  
dnie do Westingford. Tym ra-  
zem Twoją pensję będzie Ci pła-  
ciła Westingford.

Mission One:  
Hunt The Robot.

Masz zniszczyć automaty wy-  
dobywcze pracujące dla kopalni  
należącej do Babbage. Zadanie  
wydaje się proste, ale dopiero w  
trakcie gry okaże się, jak silnie są  
one broniące. Najlepszą metodą  
walki w tej misji jest stara chińska  
sztuka U-Cie-Kaj, jednakże nie  
pozwala ona na skuteczne za-  
kończenie misji. Nie udało mi się  
jeszcze przejść tego etapu.

Mission Two:  
Power Station.

Stanowisz eskortę grupy ude-  
rzeniowej, mającej zniszczyć sta-  
cję Oceanicznych Termicznych  
Generatorów Mocy.

Mission Three:  
Das Boot.

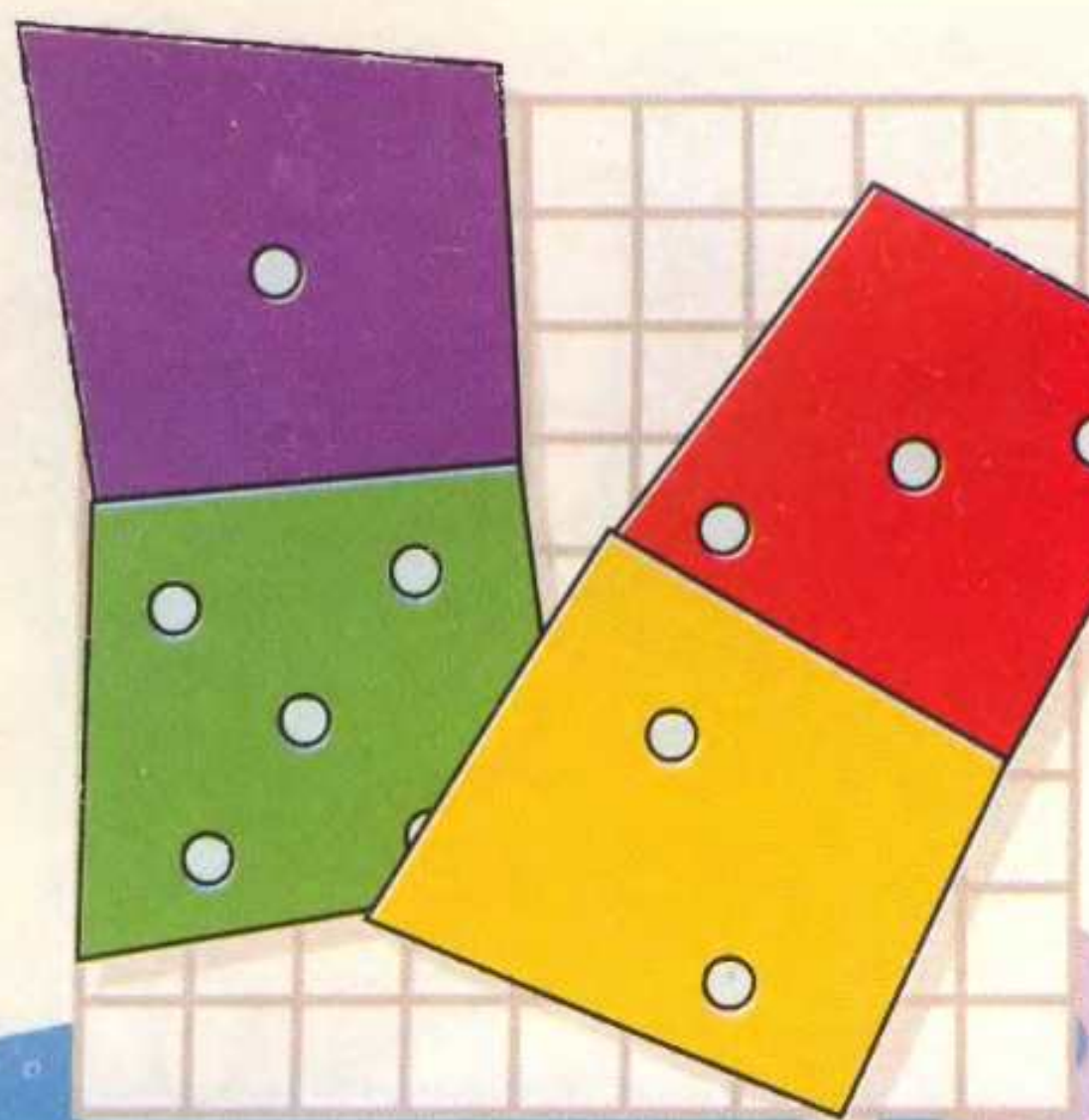
Masz umożliwić przejęcie  
przez Westingford cennego ła-  
dunku, znajdującego się na po-  
kładzie wraka U-boota, odkryte-  
go przez Babbage.

Mission Four:  
The Extraction.

Eskortowanie grupy nurków,  
którzy mają porwać znanego  
naukowca zatrudnionego przez  
Babbage. Należy także zniszczyć  
stację badawczą.







bazy robotów wydobywczych, pracujących dla Westingford.

#### IV kampania — South China Seas — Trouble In Paradise

W basenie Morza Południowochińskiego dominują trzy wielkie kompanie — Morinco, Grandy—PTV i Marshall Electric. Nie ma między nimi otwartej wojny, ale nigdy nic nie wiadomo. Twój kontrakt obejmuje jednomiesięczną służbę w ochronie firmy Marshall Electric.

Mission One:  
The Eco—Warriors.

Rutynowy patrol w okolicy przepływowego generatora mocy.

Mission Two:  
Hoist the Jolly Roger!

Należy zlokalizować pirackie statki, aby zapobiec zniszczeniu statków handlowych.

Mission Three:  
Defending the Geishas.

Twoje kolejne zadanie to wykonanie kilku patroli podmorskich dookoła kurortu o nazwie GeishaWorld, w celu zapobieżenia próbom nieprzyjaznych działań ze strony Norinco.

Mission Four:  
Lights! Camera! Action!

Masz zniszczyć wielki naprawczo—paliwowy dok firmy Norinco.

Mission Five:  
Fishing Rights.

Musisz wpłynąć na obszar, w którym Norinco dokonuje połowów ryb i zebrać próbki ryb i wody. Ma to na celu udowodnienie opinii światowej, że Norinco zanieczyszcza ocean.

Mission Six:  
The Repair Convoy.

Eskortowanie floty naprawczej, pracującej w pobliżu przepływowej stacji energetycznej.

Mission Seven:  
Second Strike.

Należy zaatakować Julang, najnowszą platformę wiertniczą

konsorcjum Norinco.

Mission Eight:  
Closing the Pipeline.

Zniszczenie przepompowni ropy należącej do Norinco to Twoja następna praca zlecona.

Mission Nine:  
Tanker Raid.

Masz przejąć należące do Norinco zbiornikowce (pełne ropy), wrzucić do wody nadajnik radiowy oraz chronić zbiornikowce do czasu przypłynięcia personelu firmy Marshall Electric.

Mission Ten:  
Beijing Gambit.

Ochrona ewakuacji firmy Marshall Electric, przed planowanym atakiem wroga.

Mission Eleven:  
Beijing Checkmate.

A oto nieco nietypowe zadanie. Należy zlikwidować głównodowodzącego admirała Yu Longhyai, aby przyspieszyć zakończenie wojny.

#### V kampania — Sea of Japan — Small Insults and Big Business

Obszar Morza Japońskiego należy do strefy wpływów trzech wielkich korporacji — Obechii, Tokuda KK i Wakkanai. Podpisałeś kontrakt z Obechii.

Mission One:  
No Artificial Colourings  
or Flavourings.

Cel misji: zniszczyć jeden z obszarów produkujących żywność dla firmy Tokuda.

Mission Two:  
Satellite Down.

Patrowanie obszaru, na który spadnie satelita szpiegowski należący do Obechii oraz eskortowanie okrętu poszukiwawczego.

Mission Three:  
To Catch A Thief.

Śledzenie okolicy, w której będzie testowana eksperymen-

talna łódź podwodna, należąca do Obechii.

Mission Four:  
The Dumping Ground.

Masz za zadanie zatrzymać i zniszczyć transport śmieci kompanii Tokuda, aby uniemożliwić skażenie środowiska w okolicy stacji badawczej na południowo-wschodnim wybrzeżu Japonii.

Mission Five:  
Submarine Graveyard.

Następna misja, to próba skłócenia Wakkanai i Tokuda. Należy zniszczyć kilka statków należących do Wakkanai i podrzucić w ich okolicy wrak statku Tokuda, aby wywołać wojnę między tymi firmami.

Mission Six:  
Tourist Attraction.

Ochrona okrętów ratunkowych korporacji Obechia.

Mission Seven:  
Blind Run.

Zostajesz oblatywaczem (opływaczem) eksperymentalnej łodzi podwodnej.

Mission Eight:  
Harbour Bombardment.

Należy zniszczyć pas min obronnych wokół wejścia do portu należącego do Tokuda KK. Umożliwi to skuteczny atak głównych sił Obechii.

Mission Nine:  
Earthquake!

Cel misji: zniszczyć geotermalną stację mocy, należącą do korporacji Tokuda.

Za poprawne wykonanie każdej z misji otrzymasz niezłe wynagrodzenie. Po uciulaniu ponad 100 tys., jeżeli zginiesz, w specjalnej komorze zostaniesz przywrócony do życia!

Po wykonaniu wszystkich misji, staniesz się bardzo bogatym człowiekiem. Będziesz mógł spełniać wszystkie swoje zachcianki (np. nowy superkomputer), ale czy potrafisz żyć bez walki?

**Darek Bujalski**

#### SUBWAR 2050

MicroProse 1993  
Symulacyjna  
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		75%
Grywalność		85%
Pomysł		95%
Ogółem		95%



# THE LEGACY STRASZNA SCHEDA WIECZYSŁAWA SZ.

## JAK ZBUDOWAĆ DOM W DOMU? "ZRÓB TO SAM"

Po zaopatrzeniu się w niezbyt jaskrawe kartonowe pudełko z napisami THE LEGACY i MICROPROSE, należy tym samym zakrwawionym nożem, który pomógł w jego zdobyciu, pozbyć się foliowego opakowania blokującego dostęp do zawartości kartonu. Ostrożne posługiwanie się kuchennym narzędziem mordu zapewne pozwoli uniknąć rys na "nośnikach", umożliwi też wnikliwe przeczytanie niepostrzeżonej instrukcji i zabezpieczy ciała domowników asystujących przy otwieraniu. W wypadku rodziny z odmiennymi poglądami co do gier komputerowych, niż latorośl dysponująca (minimum) 386SX 16 MHz (a w zasadzie 33 MHz) i 2 MB RAM, zaleca się dyskretne unieszkodliwienie organów mowy, tudzież ośrodków ruchu co bardziej natarczywych napastników:

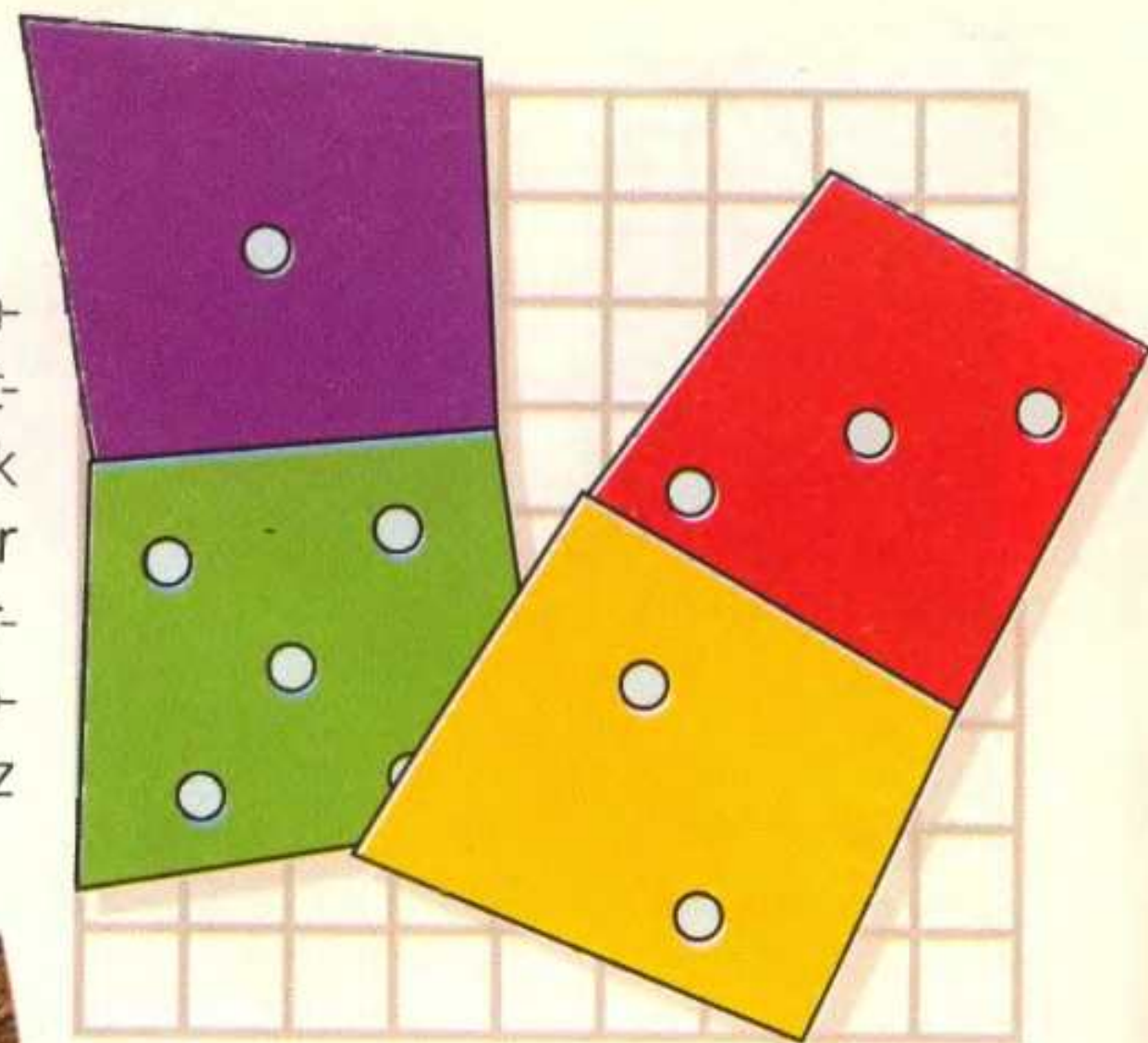
[x] poisoned speakers disabled  
(wyłącznik plwania jadem)

**CIĘŻKIE DRZWI STAREGO, OGROMNEGO DOMU UCHYLIŁY SIĘ ZAPRASZAJĄCO POD NACISKIEM LEKKIEGO DOTYKU. Z OCIAĞANIEM WKROCZYŁ DO ŚRODKA, TYLKO PO TO, ABY TUŻ ZA SWOIMI PLECAMI USŁYSZEĆ OKROPNY WIZG ZATRZASKUJĄCEJ SIĘ DROGI DO WOLNOŚCI. JEDYNĄ REAKCJĄ NA SZARPANIE ZA KLAMKĘ BYŁ OBŁĄKAŃCZY, SZYDERCZY ŚMIECH, KTÓRY CHOĆ ODLEGŁY I DOCHODZĄCY Z TAK DALEKA, ŻE ZDAŁOBY SIĘ — POCHODZĄCY SPRZED SETEK LAT, TO JEDNAK WYRAŹNY JAK ŚMIERĆ SZEPCZĄCA DO UCHA. STAŁ SIĘ WIĘŹNIEM DOMU, W KTÓRYM BÓG NIE MA NIC DO POWIEDZENIA, A JEGO ATUTY ZOSTAŁY PO TAMTEJ STRONIE DRZWI...**

[x] motoric reactions disabled  
(wyłącznik miotaczy AGD)  
AGD — Artykuły Gospodarstwa Domowego

Kolejnym etapem jest przetarcie dysku przez rzeszoto, co pozwoli uwolnić go z 18 MB śmieci — lub

25 MB jeśli chcemy zobaczyć intro. Później pozostaje już tylko rytmiczne wypychanie dyskietek (sztuk siedem) w żarłoczny otwór stacji i cierpliwe... cierpliwe... cierpliwe... czekanie. Całkowita budowa domu Winthropów, razem z intro i zasiedleniem go licznymi, żarłocznymi-



I tu chciałbym wydusić parę słów o Przygodzie Numer Jeden, nazwanej przeze mnie swojsko "Gdzie do cholery jest jedenaście megsów?". Jej fabuła jest nader prosta. Przy pierwszej instalacji wersji niepełnej, zajmującej zdaniem autorów około 18 MB na dysku, w okolicach dyskietki piątej zatrzymało się, zgrzytnęło i powiedziało: "Nie bede robiło. Błąd 6". Fajnie! Kurzatwasz.

Po skasowaniu katalogu LEGACY, Norton rzekł: "Jesteś niezły brachu, masz siedem i pół megsa na twardzielu". Nnno tak, jestem świetny, tylko, że przed instalacją miałem prawie dziewiętnaście! Kici,

kici... gdzie jesteście moje złote. Brak. Zapuściłem Scandiska pana Microsofta (to mój znajomy, ostatnio mieszka pod 62), który autorytatywnie, powołując się na Biblię i Dzień Sądu Ostatecznego stwierdził, że znalazł 5439 (słownie pięć tysięcy...) "zgubionych kłajstrów". Why? Czemu? Warum? Krwi! Czczenie dysku zajęło ładnych parę minut. Cóż, nie od razu Kraków zbudowano, na Zachodzie też mają problemy.

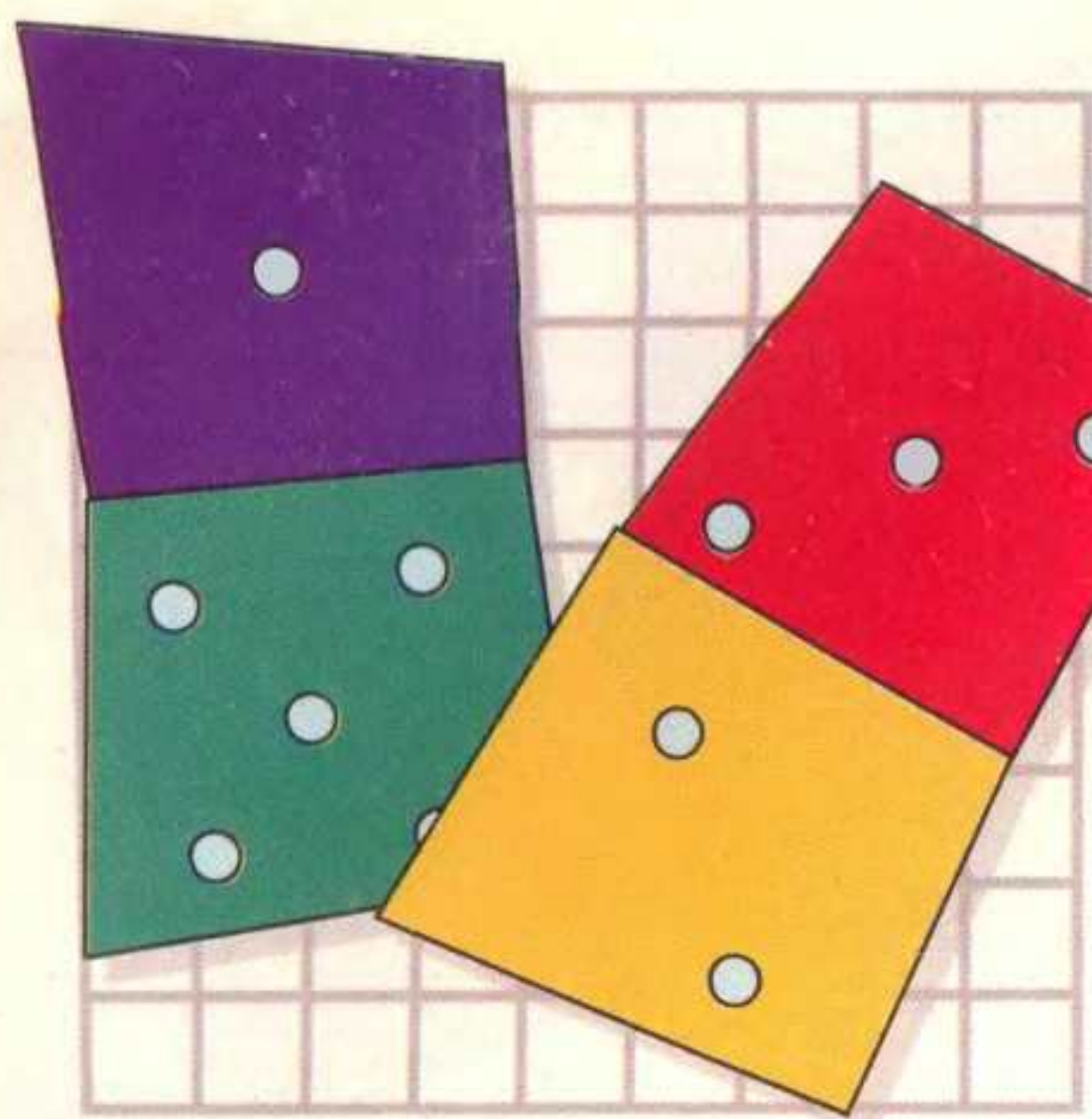
W końcu chatka państwa Winthropów stanęła w całej okazałości i mogłem przystąpić do peregrynacji, penetracji i operacji, ale najpierw musiałem...

## STWORZYĆ SIEBIE

W tym celu zasięgnąłem porady znachora, który wygenerował postać dokładnie odpowiadającą moim nie istniejącym ambicjom, słabej silnej woli, zapadniętej klatce piersiowej, pokaźnemu wzrostowi 140 cm n.p.m., bicepsom jak szyjka butelki po żubrówce i miękkiej wątrobie. Jednym słowem "pater" unosił się wokół mnie, jak dym z papierosa mentolowego. Byłem mimo wszystko świadom, że nawet tak potężny

mi potworkami z Loch Ness i Wiejskiej, trwa na 386DX 40 MHz równo kwadransik czasu środkowonapalskiego, zmierzony klepsydrą słoneczną firmy SWATCH & STEFAN, od wpisania INSTALL do uzyskania READY TO PLAY.





bohater nie przestraszy plugawych monstrów włóczących się po kwaterze państwa W. Przyklejenie sztucznej brody i odzianie się w stary garnitur zdarty przez mocą z jakiegoś pana buszującego w moim śmietniku było dziełem trzech chwil i pięciu momentów. Stałem na zydelku przed zwierciadłem i bacznie zlustrowałem swoją fizjognomię. Yes! Do ataku, huzia moje bobasy!

O ile początkowo znachor nie był zbyt rozmowny, gdy pytałem go o szczegóły stworzenia mojej frankensteinowskiej postaci, o tyle stał się, rzekłbym nawet gadatliwy, gdy zacząłem robić mu manicure tokarką stacjonarną ST-1020. Jego pierwsze zwierzenia były raczej ogólnikowe, ale szybko przeszedł do istotnych szczegółów.

Przymioty powstającego bohatera dzielą się na główne i podrzędne — odpowiadające różnym zdolnościom. A więc po kolei: SIŁA (FORCE) to — walka wręcz, posługiwanie się kijopodobną bronią, forsowanie zamkniętych drzwi (bardzo przydatne w przypadku braku kluczy) i podnoszenie przedmiotów; WIEDZA (KNOWLEDGE) to: elektronika, pierwsza pomoc, medytacja i mechanika; zaś ZREĆZNOŚĆ (DEXTERITY) składa się z szermierki, uników, posługiwania się bronią strzelającą (np. T-80) i rzucania.

Teraz trzeba odpowiednio rozdzielić punkty, nie zapominając też o czynnikach STAMINA (WYTRZYMAŁOŚĆ) i WILL POWER (SIŁA WOLI). Przeznaczenie pierwszego jest chyba dla wszystkich dość jasne (a może nie? — służy więc on do utrzymywania postaci jak najdłużej przy życiu, mimo dużej ilości ran, braku pieniędzy, kłopotów z teściową,

etc.), drugi odpowiada za zdolność do rzucania czarów.

Gdy usłyszałem o magii drgnęła mi nieco ręka na sterze, więc tokarka zatrzymała się w okolicach łokcia konowała. Nie powiem, trochę się zmieszałem, ale zaraz mi przeszło bo zobaczyłem, że brzydał pobrudził mi posoką klawiaturę. Nieco mnie to wkurzyło.

Przed śmiercią zdążył jeszcze wycharczyć, że z puli proponowanych na wstępie bohaterów (i bohaterki) można sobie wybrać tę postać, która zdaniem gracza przeżyje konfrontację z Siłami Ciemności, lub na jej podstawie stworzyć (RE — DESIGN) kogoś o nowym imieniu, innych umiejętnościach i zdolnościach w czarowaniu. Potem pozostaje już tylko ACCEPT CHARACTER i pojawia się stylizowany napis THE LEGACY, do którego inteligentny gracz może sobie dopisać "Please Wait".

W końcu jednak kurtyna idzie w górę i jesteśmy...

## W DOMU WINTHROPÓW

Najpierw parę słów o Windows. Legacy dysponuje własnym systemem okienek, dzięki czemu cała obsługa programu jest niesamowicie wygodna i pozwala w pełni skoncentrować się na przeżywa-



ni u strachu przed mieszkańcami posiadłości, zamiast panicznego szukania przycisków łączności z rzeczywistością.

Muszę przyznać, że pomysł ten jest wyśmienity, mimo, że ogólnie do Okienek (tych przez duże "W") podchodzę bez specjalnego entuzjazmu — bo przeważnie są brudne i niewiele wi-

dać, w dodatku niedomknięte często robią na dysku niezłe przeciągi, które potrafią wywiać coś ważnego, a przynoszą same śmieci. No, ale dość już tej antyreklamy. Teraz do rzeczy.

Zasadniczy podział na okna to przede wszystkim: "pole walki", panel informacyjny, pozwalający dysponować posiadanymi przez bohatera przedmiotami, mały prostokąt z kursorami sterującymi, okno komentarzy, zasób czarów i mapa, która rysuje się samoczynnie podczas zwiedzania kolejnych pomieszczeń. Oczywiście, do sprawnego poruszania się po wszystkich funkcjach nieodzowna jest myszka, bez niej program odmówi współpracy.

"Standardowy" układ ekranu przedstawiany przez autorów gry jest raczej dość rozsądny i po niewielkich modyfikacjach zdatny do spożycia. Widok miejsca akcji, transmitowany "na żywo" poprzez siatkówkę gracza do jego mózgu, ma kluczowe znaczenie dla powodzenia misji, której priorytetem jest zachowanie się przy życiu. Dlatego

ważny jest dynamizm tej części ekranu — zmniejszenie świata zewnętrznego do rozmiarów centymetra kwadratowego, choć oczywiście przyspieszyłoby nieco animację (analogicznie jak w Wolfenstein), byłoby jednak posunięciem skrajnie idiotycznym. Bez przesady z tą miniaturyzacją.

Z kolei nadmierne rozciąganie okna akcji nie tylko zaowocuje spowolnieniem pracy maszyny, ale również mocno rozmaże widzę. Pixelizacja z pewnością nie posłuży zmysłom estetycznym gracza.

Inne okienka nie są już tak wrażliwe. Zmniejszyć trzeba przede wszystkim tę część, gdzie pojawiają się idiotyczne komunikaty. Jeśli któryś z nich mimo wszystko Cię zainteresuje, zawsze znajdzie się chwila czasu na powiększenie i dokładne zapoznanie się z treścią przekazu. Rozmiary pozostałych okien nie mogą ulegać zmianie, ale można je

swobodnie przemieszczać.

Cała ta walka z wyglądem ekranu przypomina nieco przygody Don Kichota, gdyż miejsca jest zawsze za mało. W miarę rozwoju sytuacji potrzebny jest szybki dostęp do licznych broni posiadanych przez bohatera, jak również do ogromnie przydatnych czarów, których liczba dość szybko się rozrasta.

Rozplanowałem więc sobie ekran i postawiłem pierwsze niepewne kroki. No, może nie tak całkiem pierwsze. W Legacy posuwam już od blisko pół roku (stan gry zawsze zapisuję po "sejji") i ciągle go nie mogę skończyć. Czasy mojej "spadkobierczej inicjacji" to już tak odległa przeszłość, że usilne próby



spenetrowania pamięci palą na panewie.

Otraskałam się już więc nie tylko z całą plugawą trzodą domu Winthropów, ale i z jego skomplikowaną i śmiercionośną budową. Jako dobry wujek opowiem Wam teraz na podstawie moich doświadczeń bajeczkę, która jak każda bajeczka nie podsunie gotowego rozwiązania, ale pozwoli zasymilować się oraz zaprzyjaźnić z licznymi gośćmi jeszcze liczniejszych apartamentów przeciętnego domu z Nowej Anglii.

## MOJA HISTORIA...

A więc od początku.

Wstał, przeciągnął się, oddał mocz i się obudził. Gdy... Nie.

Był późny wieczór, gdy Stefan Szymon wyszedł na zatłoczoną ulicę. W ręku miał zbroczonego posoką knajfa. Chciał palić, grać i mordować. A nade wszystko gwałcić... Eeee... Tak też nie.

Litwo Oj... oj, oj, oj. Kłapa.

### Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group  
02-916 Warszawa  
ul. Okrężna 3  
tel. 642-27-66, 642-27-68  
fax 642-27-69



Już to gdzieś słyszałem. Chyba w telewizorze. A może: "Legia! Legia! ryczały ekstatycznie tłumy. Smithy darł się wraz z innymi, jakby go ze skóry obdzierali. Kąpłan pochylił się nad dziewczyną rozciągniętą nad wygłodzoną paszczką kajmana—dusiciela..." Boże! Zzzzzzzzz...

I umarł... Kompletnie bez sensu. He? O mam.

Wstał wczesnym rankiem, bo wiedział, że stanie się dzisiaj coś wielkiego. Umył zęby, popłukał szklanką spirytusu i mocno zwarzony poczołgał się do kuchni. Po drodze minął drzwi wejściowe, pod którymi znalazł małą żółtą ko-



pertę. Drżącą ręką, starając się nie spaść z krzesła, rozdarł papier i z pewnym trudem zagłębił nos w zawiadomieniu o spadku i śmierci wuja (właśnie w tej kolejności). Wspinały dom w Nowej Anglii czekał na nowego właściciela. Wstrząśnięty stoczył się pod stół i omdlał.

Siedemdziesiąt trzy godziny później znajdował się już w dyskretnie zaciemnionym wnętrzu głównego hallu swego przyszłego, a obecnie nawiedzonego, domu. Znajdował się — to może trochę zbyt statyczne. Szczerze mówiąc, zastaliśmy Naszego Bohatera na wgryzaniu się w drzwi frontowe, zatrzaśnięte na amen w pacierzu i skutecznie odgradzające go od najbliższej budki z hamburgerami. Nieudacznik znalazł się po ich niewłaściwej stronie. Boże broń, nie wpadł w panikę. Szybko przypomniał sobie lakoniczną treść listu i żwawo ruszył przed siebie — uprzednio podnosząc spod nóg dziwną księgę magiczną — i w pomieszczeniu po prawej stronie schodów znalazł wspinały neser

ze skóry z trampka nietoperza i apteczkę samochodową firmy MicroBroczę, którą szybko zapakował do walizy. Zaciśnął na niej dłoń, w drugą wcisnął księgę i wysunął się pokrzepiony z pomieszczenia.

Nie skierował swoich kroków na górę, bo zawsze miał lęk wysokości i nadwagę — pozostał po służbie w Cicho—Ciemy. Otworzył drzwi położone po drugiej stronie schodów, na tej samej ścianie co poprzednie wejście i dostrzegł swego pierwszego przeciwnika. Humanoidalny stwór, o zdrowym zielonym wyglądzie niespiesznie podszedł do niego i wyrzucił nim o powalę. To za mało, by zniechęcić Naszego Bohatera. Parę ciosów w miskę i Szpinakowiec się był zdematerializował. Tak zawsze wierzył w siłę swoich ramion — cztery machnięcia i proszę...

Dumny z wyniku pierwszej potyczki zabrał się za penetrację rozległego systemu pokoi wuja. Wiele ze znalezionych przedmio-

tów umieszczał w swoim ekwipunku, inne brutalnie wykorzystywał, zaś walające się wszędzie kartki papieru omijał z nabożną czcią. Nie myślał o ich czytaniu, zaś kolekcjonowanie uznałby za objaw skrajnego debilizmu. I słusznie — przecież i tak nie umiał czytać (prawdę mówiąc list sprzed trzech dni odcyfrowała mu niewidoma babcia Zenobia).

Ciekawym znaleziskiem był rewolwer Smith&Wesson. Schował go, choć nie wiedział, czemu jego palec nie chce się zmieścić do tego dziwnego otworu na końcu rurki z dyndzlem. Już wcześniej dostrzegł, że w różnych częściach posesji płaczą się śmieszne, metalowe "czopki" jak ulał pasujące do tej broni. Że to broń, odpowiedział mu pierwotny instykt Pigmeja. Wszak maczuga była ulubioną zabawką jego dzieciństwa.

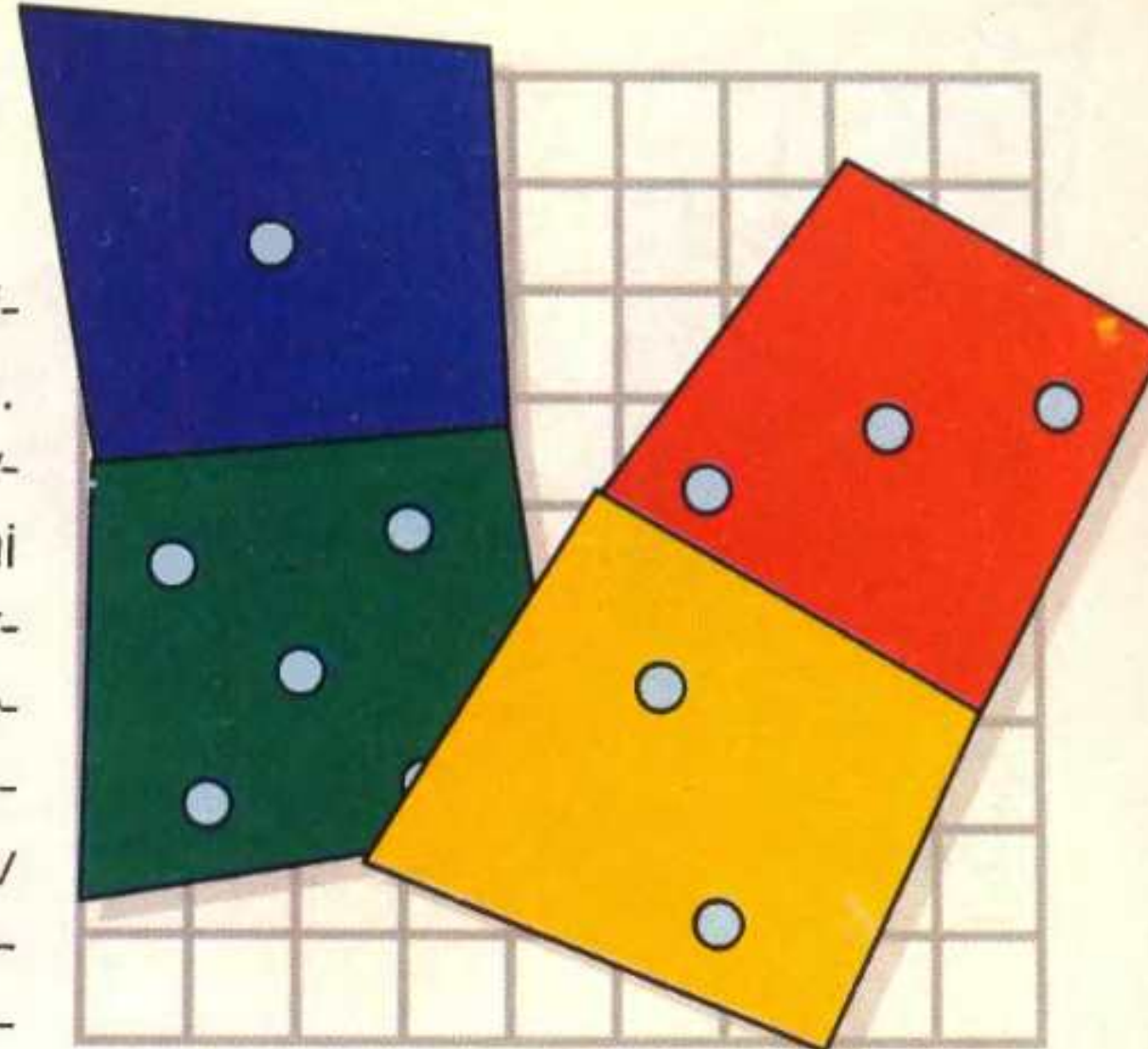
Pigmej, nie Pigmej, był jednak prawym chrześcijaninem i wiedział do czego służy woda święcona. Po wypiciu paru gźdyli tego "boskiego" trunku zawsze

czuł się lepiej, wracały mu siły fizyczne i psychiczna równowaga. Trochę gorzej było z interesującymi, przezroczystymi szkiełkami rozsianymi z rzadka po zakamarkach pokoi. Metodą prób i błędów — po wielokrotnym aplikowaniu sobie tych przedmiotów zarówno drogą doustną, jak i doodbytniczą (ładował na przemian) — doszedł do niesamowitej konkluzji, że

to kryształ mocy. Medytował, a jego władze umysłowe rosły, rosły. Jak już porządnie napychał tej mocy, to sobie lubił poczarować. Dopadał jakiegoś Zielonego i jak mu nie wp... Normalnie walec drogowy. Jed-

nemu nawet chciał sprzedać kompas jako zegarek. Dureń. Dał się nabrać. Dobrze mu z tą magią było. Zaczynał tylko z Flejmem i Krimsonem, ale później nauczył się jeszcze Agaty, Belgora, Szrałda, Hejla i kilku innych. Z tą nauką czarów nie było tak łatwo. Musiał pokonać swój zabobonny lęk przed czytaniem i jednak zmusić się do tego harniebnego zajęcia. Doszło wręcz do tego, że wypatrywał żółtych książek z kolejnymi magicznymi chwytami. A znajdował je w rozmaitych miejscach. Pięć Ciotki Agaty znalazł zaraz na parterze — w ukrytym zmyślnie pomieszczeniu. Zaraz obok miał swój pierwszy kontakt z jamochłono-

podobnym stworzeniem, które jednak nie zaczepiane przez Naszego Bohatera oddaliło się w bliżej nieokreślonym kierunku. Dosłownie sekundę po tym spotkaniu znalazł rekonstrukcję protezy kończyny dolnej pitekanthropusa i pustą flaszkę. O ile karteczka przyklejona do kościstej



ręki z napisem "Voo-Doo..." nie zainteresowała go zupełnie, o tyle brak śladowych nawet ilości trunku w butli spowodował, że łyzy napłynęły mu do oczu.

Ciągle sposepniały zabił parę stworów i nawet nie zauważył kiedy znalezionym kluczem otworzył ścienny sejf. Jego zawartość była intrygująco bezwartościowa — kasetą wideo z filmem pornograficznym pt. "Mój brat i ja". Odrażające. Zachował ją jednak. Kto wie, może się przyda?

Tak rozmyślając dotarł do schodów, których widok uświadomił mu, że dalszy pobyt na parterze byłby zwykłą stratą czasu. Wiedział, że dom jest mocno rozciągnięty i w górę, i w dół, a nawet w czasie — w zoo krążyły między klatkami sprawdzone plotki o międzywymiarowych teleportach. Kontrolnie popędził na górę. Spotkał nowych znajomych: motylka—pierdyłka i duszka jak gruska, którzy pozbawiliby go życia, gdyby nie odwrót i długi bieg kilometrowymi korytarzami.

I tak dalej. I ja tam byłem... kijem baseballowym czaszki miażdżyłem, czołgiem nawet pojeździłem... Grrr.

Extra gierka, warta każdej ceny. Najlepsza w jaką kiedykolwiek grałem. Niesamowicie pomysłowa i zaskakująca. Wzruszenie chwytą mnie za gardło.

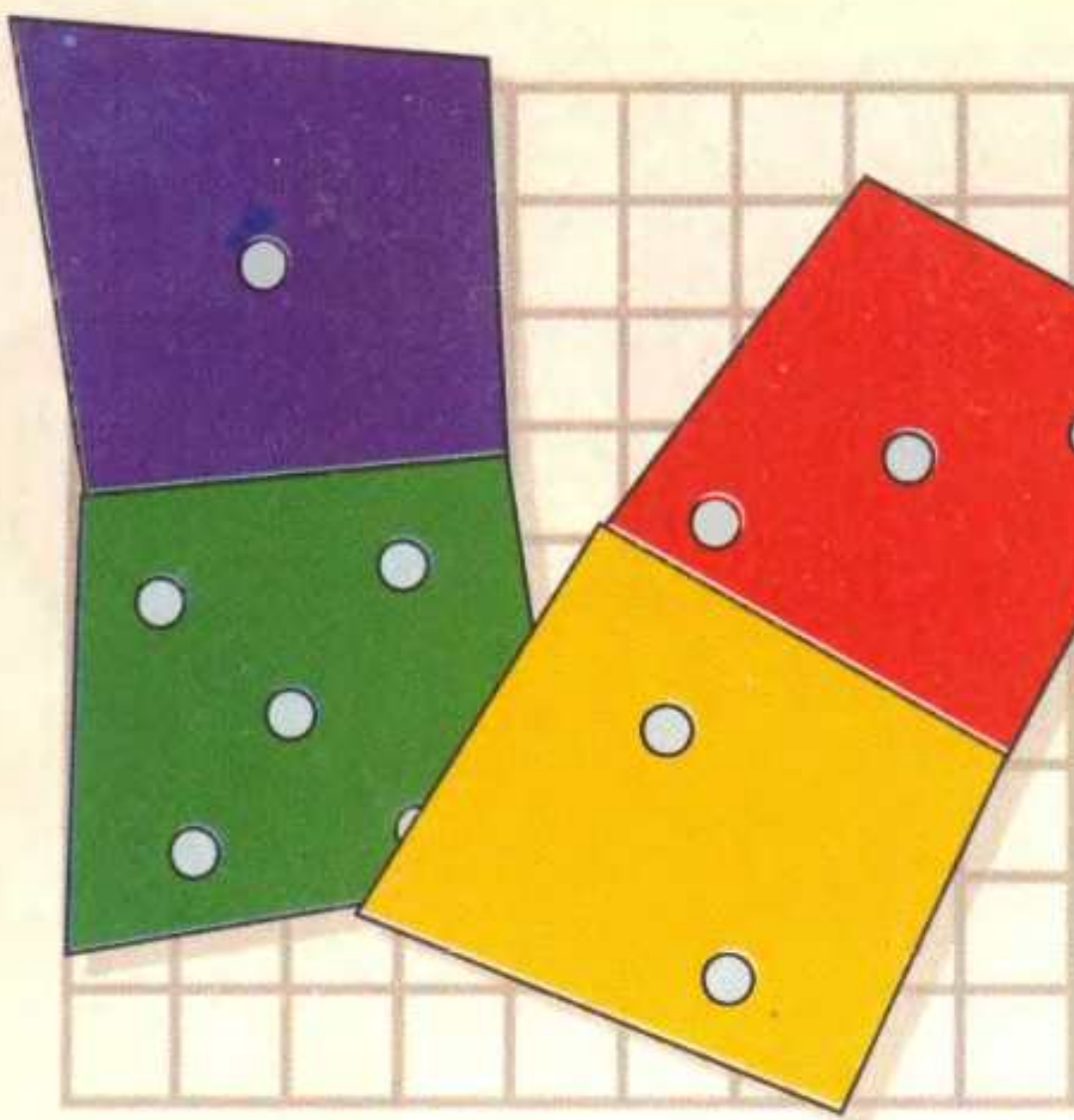
#### McSon Scaffold

### THE LEGACY

Micro Prose 1993  
Przygodowa  
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		90%
Grywalność		100%
Pomysł		100%
Ogółem		95%





głównego. Nie są to co prawda jakieś wielkie niedogodności, ale wydaje się, że programiści Blue Byte powinni myśleć także o takich drobiazgach. Wróćmy jednak do samej gry.

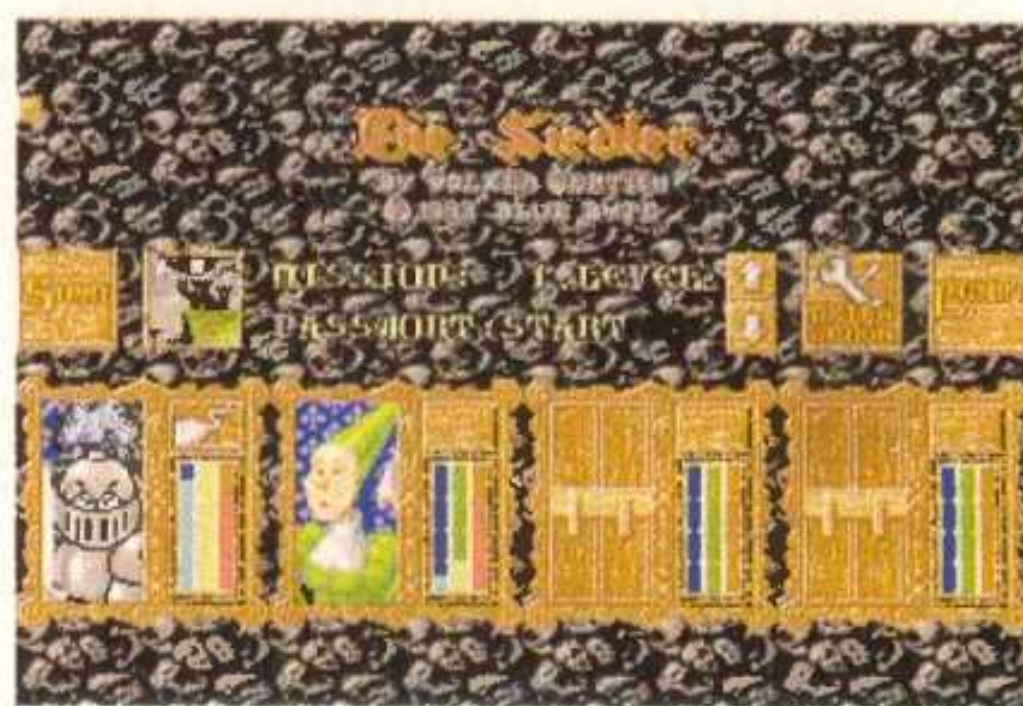
Cel jej jest prosty i nie wyróżnia The Settlers spośród innych klasycznych gier strategicznych — twoi osadnicy mają opanować kawał łądy niezbędny do pełnego "rozwinienia skrzydeł" przez jedyny słuszny system geopolityczny, czyli przez twoje państwo.

A więc śmierć wrogom, a ogień ich domom! Grajmy!

Po uruchomieniu gry znajdziemy się w menu wstępnym, gdzie ustalamy takie parametry gry jak: ilość graczy/przeciwników, rodzaj gry (pojedyncza misja, kampania, demo), wielkość mapy, na której rozgrywać się będzie akcja itp. Kiedy już się zdecydowaliśmy pozostaje wybrać ikonę START.

Oczom naszym ukazuje się przedstawiony trójwymiarowo fragment terenu, na którym rozwijać się będzie nasz ruch osadniczy. Przed nami pierwsza decyzja — gdzie zlokalizować zamek? Najkorzystniejsze położenie to takie, gdzie będą się znajdować wszystkie niezbędne nam surowce — drewno, skały, góry

lokalizacje zamków w całej krainie (teren oglądamy przesuwając mysz z wciśniętym prawym przyciskiem). Ta metoda oglądania wszelkich możliwych położań dotyczyć będzie także wszystkich budynków w dalszej części gry. Gdy mamy już dobrze zlokalizowany zamek, stoi przed nami otworem droga do rozkwitu.



Teraz chwila przerwy na omówienie ikon, które właśnie się uaktywniły.

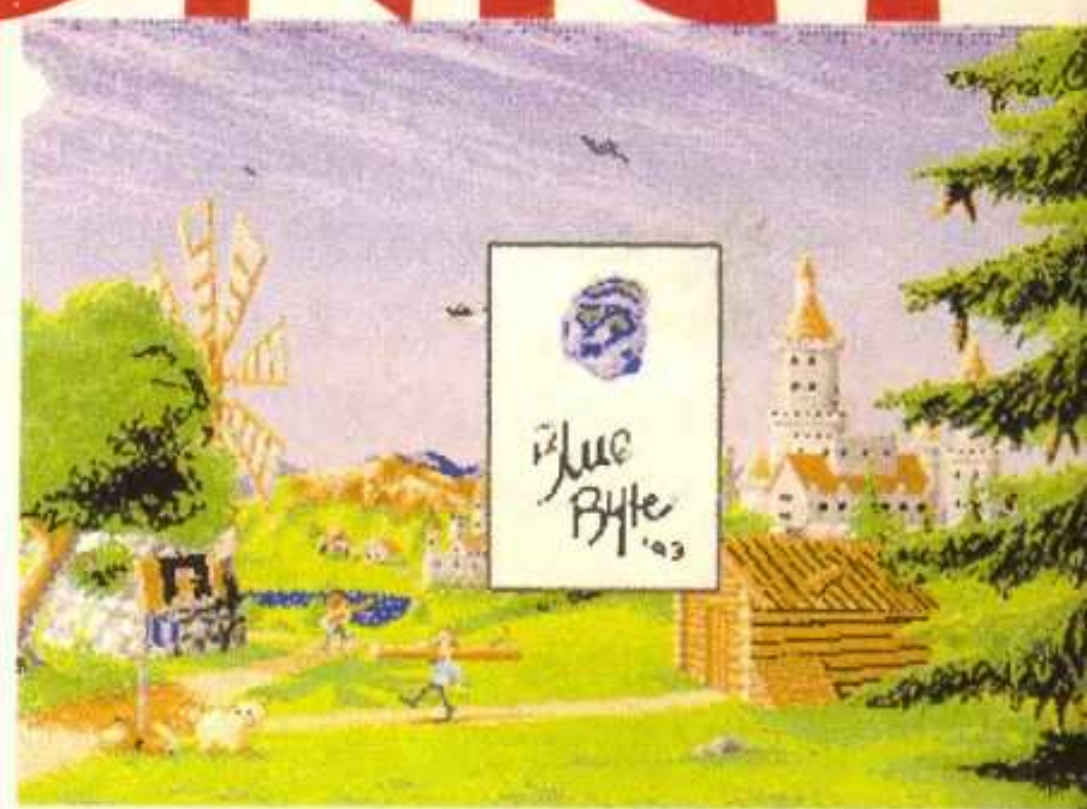
1. Budowa — w zależności od tego, czy w punkcie mapy, który wskazaliśmy kursorem pojawi się rysunek chaty, zamku czy kopalni, mamy tu dostęp do odpowiedniej liczy-

**CHCESZ ZOBACZYĆ ROLNIKA ZNACZĄCEGO ZBOŻE? BUDOWLANIA STAWIAJĄCEGO HUTE? RYBAKA SPOKOJNIE SPĘDZAJĄCEGO CZAS NA NADWODNYCH MEDYTACJACH? PRZERAŻAJĄ CIĘ SWYM SKOMPLIKOWANIEM GRY W RODZAJU POWER-MONGERA? OTO GRA DLA CIEBIE: THE SETTLERS.**

by ekranów, na których dokonujemy wyboru budowy (są one podpisane w kolejności z prawej na lewo i z góry na dół):

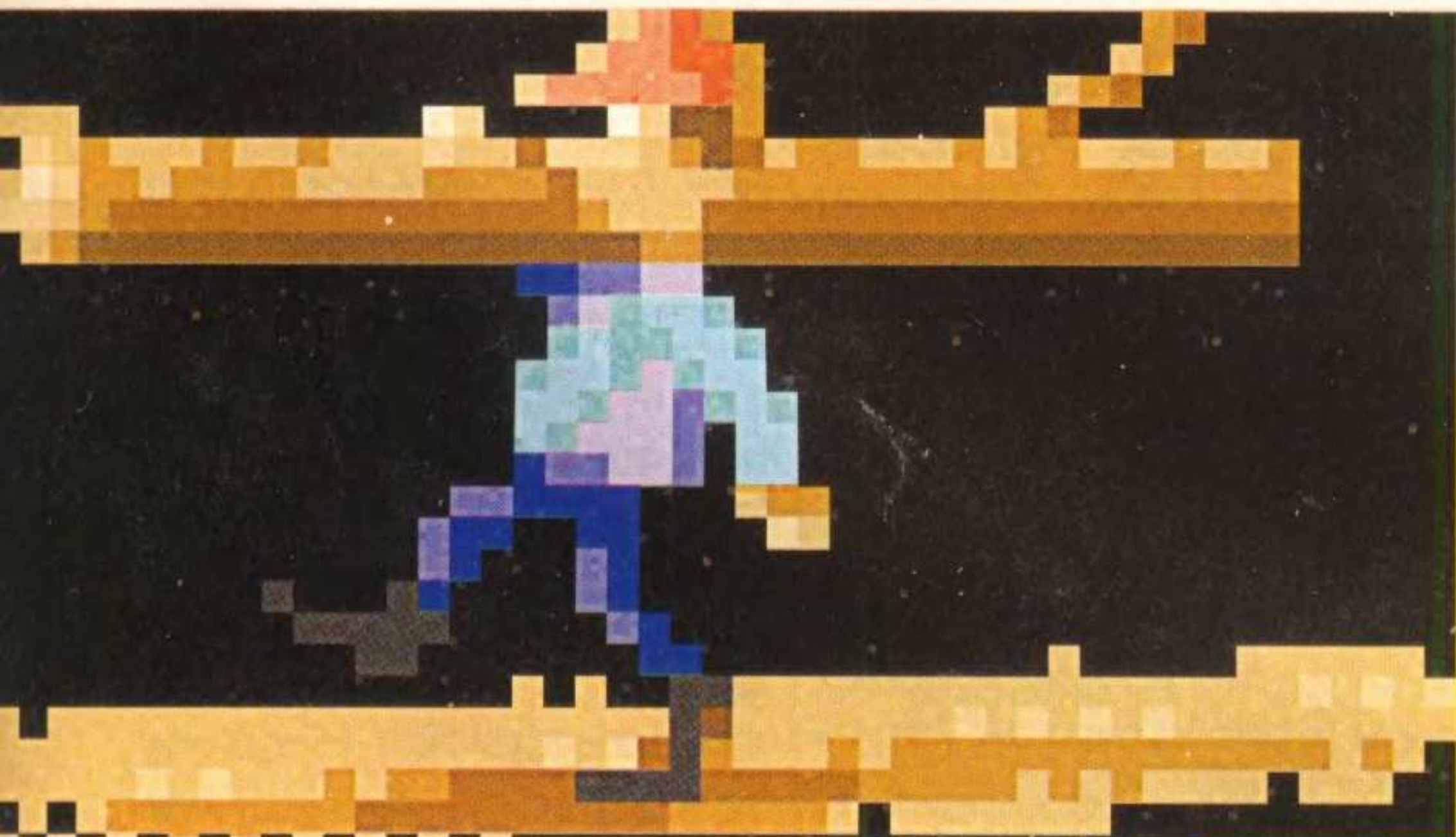
- ekran 1 — kamieniarz, strażnica, drwal, leśnik, rybak, wiatrak, słup na rozstajach dróg, szkutnik;
- ekran 2 — rzeźnia, płatnerz, huta, tartak, piekarnia, huta złota;
- ekran 3 — kuźnia, gospodarstwo rolne (profil — uprawa zboża), magazyn, hodowla świń, wieża strażnicza, fort;
- ekran 4 — kopalnia materiałów budowlanych, węgla, rudy żelaza, złota.

Gdy wybierzemy już budowlę do wykonania, na mapie pojawi się placyk z odchodzącą od niego ścieżką zakończoną chorągiewką. Przez kliknięcie na tej chorągiewce uaktywnimy opcję budowy drogi, którą należy połą-



czyć z inną istniejącą już chorągiewką (na samym początku — z tą przy zamku). W tym momencie z zamku zaczną wychodzić robotnicy, którzy najpierw wyrównają teren, potem zniosą materiały, a na końcu rozpoczną budowę.

Kiedy wybudujesz już kilka domów, np. chatę rolnika i piekarnię, zauważysz, że coś nie gra — rolnik sieje to swoje żyto czy pszenicę, a piekarnia stoi. Aby sprawdzić, co jest tego przyczyną można kliknąć na piekarni obydwojma przyciskami myszy — pojawi się ekran, na którym zobaczymy nasz zakład, piekarza oraz znaczek (—). Oznacza on, że w zakładzie brakuje jakiegoś surowca. W naszym przypadku jest to mąka, którą otrzymamy dopiero po wybudowaniu wiatraka. W takich sytuacjach pomocne jest menu informacyjne (to na prawo od mapy). Znajdu-



ne są w logiczny i przejrzysty sposób.

Mimo tych wszystkich zalet, gra niestety ma także kilka niedociągnięć. Jednym z nich jest sposób zapisu stanu gry na dysku — przy ponownym ładowaniu dodatkowe opcje dostępne w grze (np. sposób wyświetlania mapy) przyjmują wartości pierwotne, proponowane przez program. Denerwujące jest także to, że aby załadować stan gry z dysku należy wychodzić z gry do menu

(kopalnie) oraz pola (rolnictwo). Jak wybudować zamek? Gdy klikniemy kursorem na fragment terenu, powinien pojawić się na nim rysunek zamku. Jeżeli lokalizacja nam odpowiada, to klikamy na pierwszą ikonę z lewej w dolnym rzędzie. Jeżeli jednak wolilibyśmy wybudować swą siedzibę gdzieś indziej, to pomocne będzie kliknięcie na tę ikonę dwoma klawiszami myszy równocześnie. Będziemy teraz mogli obejrzeć sobie wszystkie możliwe

je się tu 8 ikon dających dostęp do następujących ekranów:

- ekran 1 — narysowane są tu "zależności pokarmowe" grup zawodowych. Brzmi to może dziwnie, w praktyce sprowadza się jednak tylko do jednego — każde pożywienie trafia w końcu do kopalni;
- ekran 2 — znajdziesz tutaj drogi, jakie musi przebyć surowiec, aby stać się produktem — od rudy żelaza do tarczy itp.;
- ekran 3 — aktywność zawo-





- dowa każdej z grup pracowniczych — w zależności od wychylenia strzałki na tarczy;
- ekran 4 — tutaj dowiesz się, ile materiałów wydobyłeś, a ile towarów wyprodukowałeś;
  - ekran 5 — znajdziesz tu zestawienie wszystkich domów — zarówno tych gotowych, jak i tych w budowie;
  - ekran 6 — a tutaj j.w. (może tylko oprócz produkcji);
  - ekrany 7 i 8 — zmiany terytorialne, wydobywanie, produkcja, spożycie, zbrojenia itp. rzeczy dla miłośników wykresów.

Do omówienia pozostało jedynie menu piąte — ustawienie parametrów:

## THE SETTLERS

Blue Byte 1993  
Strategicznie  
Amiga

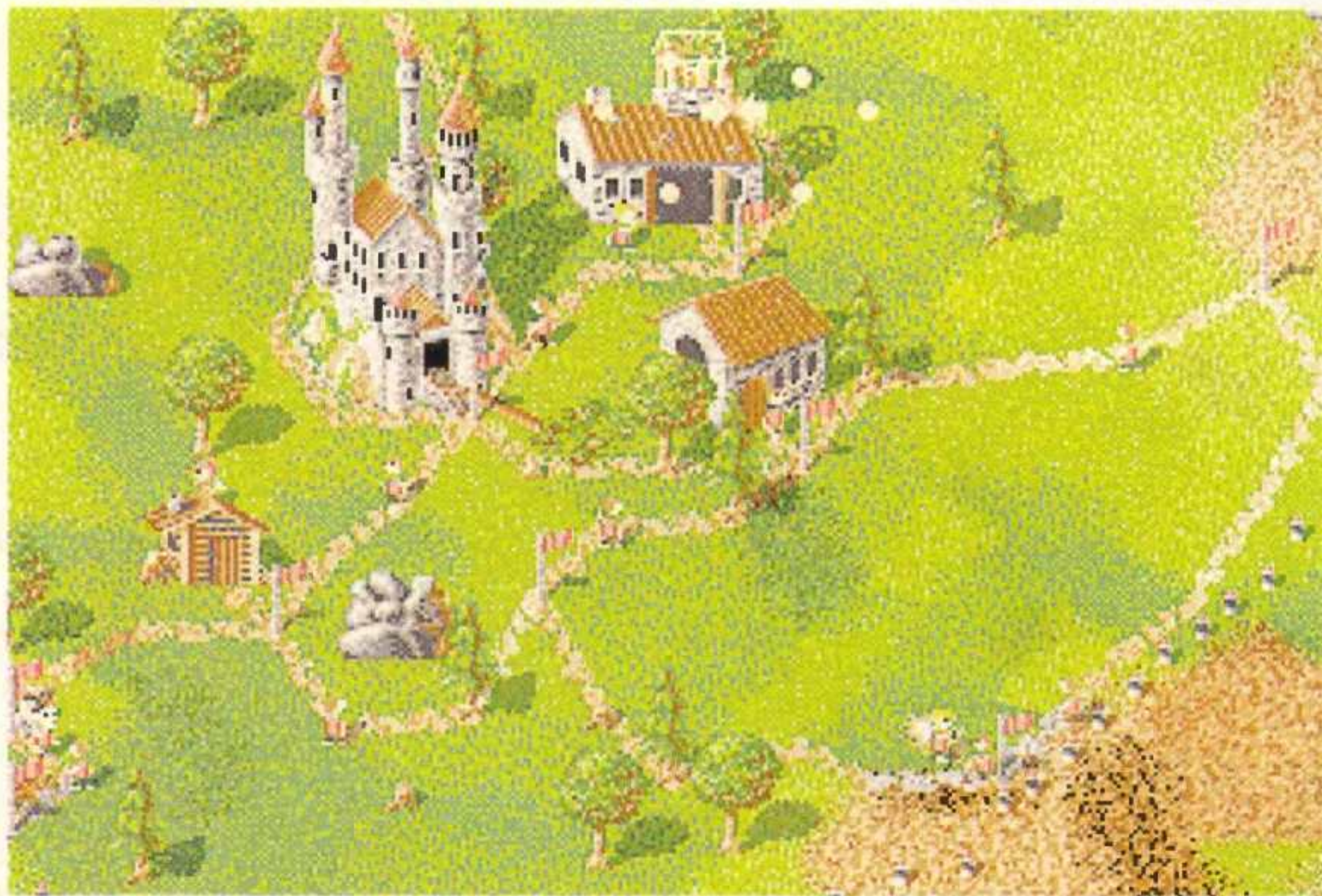
Grafika		90%
Dźwięk		80%
Grywalność		85%
Pomysł		70%
Ogółem		90%

— ekrany 1, 2 i 3 — rozdzielamy tutaj na poszczególne zakłady posiadaną żywność, wydobyte surowce oraz wycięte drewno. Obok każdego z symboli materiału znajdują się

— ekran 7 — wojsko, decydujemy, czy nasi żołnierze mają być mistrzami w swoim fachu, czy nie (ikony z żołnierzem kulturystą oraz pacyfistą), jaka ma być struktura wiekowa armii, itp.

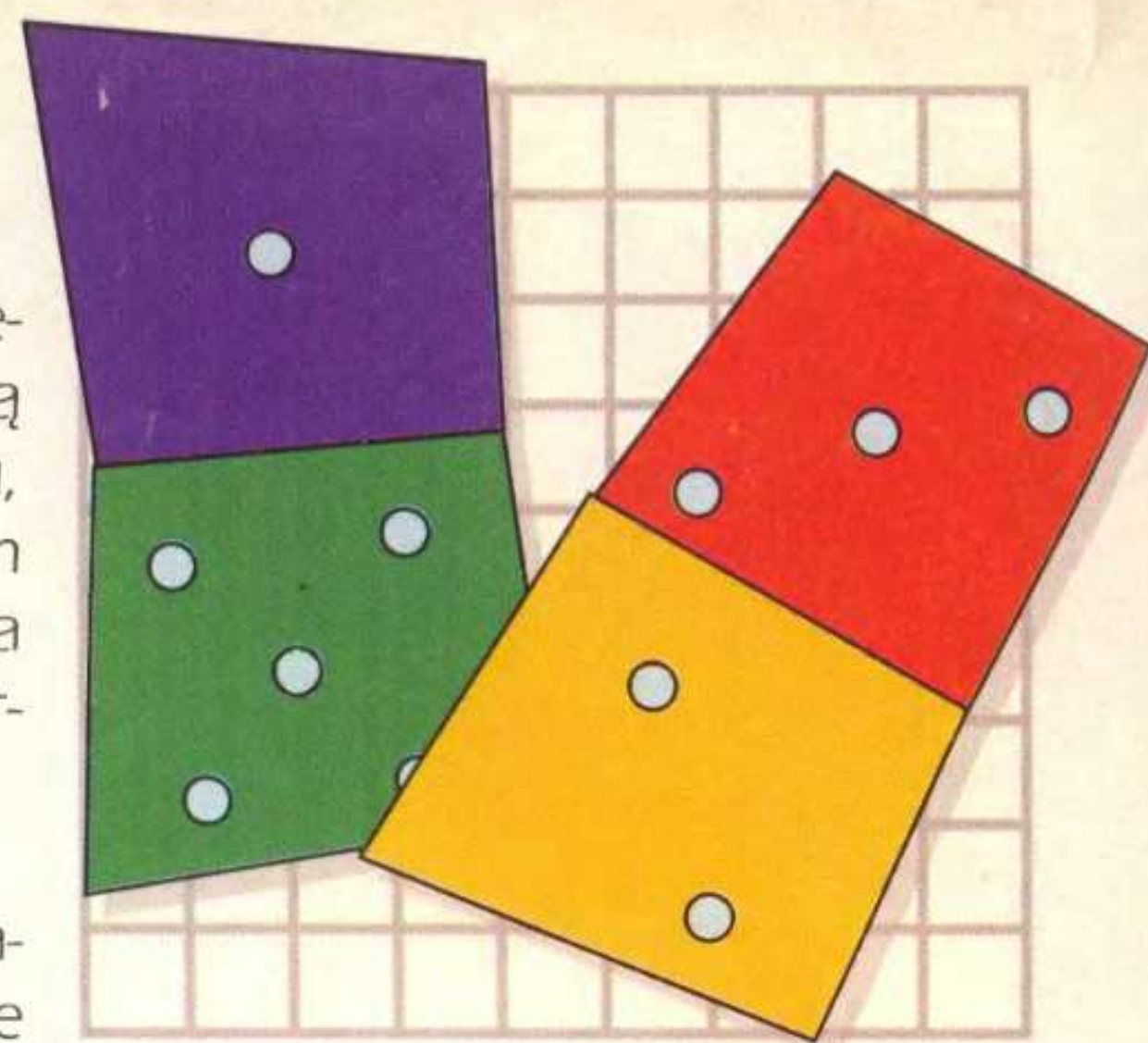
Teraz możesz rozpocząć samodzielną grę. Na zakończenie kilka rad:

- Nie rozpraszaj budowli, które są ze sobą powiązane towarowo — hutę i kuźnię buduj w pobliżu kopalni, piekarnię i wiatrak przy gospodarstwie, itp.
- Kiedy twoje państwo "rozciągnie" się w terenie, zacznij stawiać magazyny — towary będą przepływać przez nie, a nie okrężną drogą przez zamek. Transport desek z tartaku do zamku, a potem, kiedy



- rysunki zakładów, w których jest on wykorzystywany np. obok węgla jest to huta żelaza, huta złota oraz płatnerz. Przy pomocy pasków umieszczonych pod spodem przydzielamy odpowiednią ilość materiałów do każdego z nich. Ewentualnie możemy zdać się na intelekt komputera (ikona z dwiema strzałkami i kreską);
- ekran 4 — ustalamy, jakie narzędzia ma wykonywać kowal;
  - ekran 5 — jakie produkty są najważniejsze;
  - ekran 6 — układamy stosunki z sąsiadami, w wypadku, gdy gramy przeciwko komputerowi, górna pozycja pokazuje jego stosunek do nas, a dolna odwrotnie. UWAGA: przy ustaleniu najlepszych stosunków nie można prowadzić wojen;

- zacznesz stawiać wartownię z powrotem pod granicę, jest naprawdę denerwujący.
- Przy drwalu stawiaj leśnika — nie sadi on co prawda drzew tak szybko, jak ten pierwszy je ścina, ale zawsze to coś.
  - Surowców mineralnych poszukuje się w następujący sposób: w górach stawiasz chorągiewkę, do której podciągasz drogę. Następnie klikasz dwoma klawiszami myszy na chorągiewce. Na rysunku, który się pojawił wybierasz ikonę człowieczka. Po pewnym czasie na miejsce przybędzie poszukiwacz. Będzie on oznaczał w górach znalezione surowce: tabliczka z białą kropką to skały budowlane, czerwoną — ruda żelaza, czarną — węgiel, a z żółtą — złoto.
  - Jeżeli zmieniasz ustawienie preferencji dotyczących np.



- rozdzielu surowców, to o tym nie zapominaj — zdarzyło mi się, że całe drewno skierowałem do kuźni, a potem nie mogłem dojść do tego, dlaczego stanęła budowa wszystkich domów.
- Nie pchaj się do walki, jeżeli nie wyprodukowałeś odpowiednio dużo uzbrojenia — żołnierz bez tarczy i miecza walczy dość słabo.
  - Skuteczność obrony strażnicy, oprócz stopnia wyszkolenia żołnierza, zależy także od ilości zgromadzonego tam złota — coś za motywacja! Jest to zresztą chyba jedyny cel, dla którego kruszec ten występuje w grze. Z wojskiem wiąże się niestety jedna z wad The Settlers: w przypadku, kiedy planujemy atak, chciałoby się przesunąć bardziej wartościowych żołnierzy na lepsze pozycje strategiczne (pod granicę). Niestety, nie mamy takiej możliwości i często skazani jesteśmy na szturmowanie przy udziale jednostek niezbyt wykwalifikowanych.
  - Sama walka przebiega w nieskomplikowany sposób — klikasz dwoma przyciskami myszy na wrogą wartownię, ustalasz liczbę wysyłanych żołnierzy i wybierasz skrzyżowane miecze. Wojsko rusza, zdobywa wartownię, a pobliskie domostwa zmieniają stan skupienia na gazowy (przy wykorzystaniu drewnopochodnych substancji łatwopalnych). Coś za marnotrawstwo materiałów!

Jak już zdobędziesz wszystkie stacje, zbierz trochę woja, podproduktuj im mieczy i do ataku! Zamek twój — ziemia twoja, a następne misje już na Ciebie czekają. Powodzenia.

**Paweł Chmielowiec**



## DRUGĄ CZĘŚĆ MOJEGO PRZEWODNIKA PO FRONTIERZE B SZUKAĆ NAWET W ORYGINALNEJ INSTRUKCJI. JEDNAK PA

Kupuj tam narkotyki (Narcotics), niewolników (Slaves), broń ręczną (Hand weapons), broń bojową (Battle weapons). Podobno żadna praca nie hańbi... Wypełnij ładownię do pełna i poleć na Facece, znajdujące się ok. 6,42 roku świetlnego na "wschód", czyli na prawo. Tam sprzedaj to, co kupiłeś. Przykładowe ceny:

Dobre przebicie na metalach szlachetnych (Precious Metals) jest między planetami Ayurso, sektor [4,-1]—3254c, a Hofaz [4,-1]—1607c.

Możesz też spróbować szczęścia w systemie gwiazd-

powtarzać wiele razy, aż do upadłego. UWAGA! Ta sztuczka może nie działać we wszystkich wersjach gry!

Pamiętaj jednak, że na chciwości można się naciąć. Osobiście kupiłem kiedyś za ciężkie pieniądze statek Imperial Trader, załadowałem kilkaset ton ładunku i... musiałem go sprzedać, gdyż nie mogłem znaleźć odpowie-

Przeczytanie tego tekstu do końca jest szkodliwe, sprzyja rozwijaniu się raka, zwiększa ryzyko ataku serca czy poważnych urazów wewnętrznych! Nie mów, że Cię nie ostrzegałem!!!

Myślę, że po podpowiedziach w poprzednim numerze nie masz już problemów z kasą. Mam nadzieję, że nie jesteś zły za to, że jako żółtodzioba wysłałem Cię w dość niebezpieczne zakątki galaktyki...

### FORSA

A może jednak masz problemy z gotówką? Jeżeli tak to nie martw się — jest na to kilka sposobów.

Po pierwsze należy dokładnie dobrać systemy, między którymi handlujesz. Boston Base w systemie gwiazdnym Bernard's Star i Daedalus w systemie Słonecznym (Sol) to bardzo bezpieczne zakątki wszechświata. Niestety, dużych i szybkich interesów nie można tam zrobić. Proponuję wybrać się trochę dalej od Słońca i udać się w sektor [0,-4] na planetę Vequess.

Towar	Vequess	Facece
Narcotics	445c	1237c
Hand		
Weapons (*)	471c	1028c
Battle		
Weapons (*)	579c	1208c
Slaves	695c	1215c

Towary oznaczone gwiazdką są nielegalne na Facece więc liczyć się z mandatem od policji. Możesz ją przekupić albo zapłacić — ja preferuję to drugie, gdyż i tak taki mandat w niewielkim stopniu może mi zaszkodzić w handlu. Pozostawiam Ci znalezienie towarów, które opłaca się zabrać w drugą stronę.

Podróże między Vequess a Facece są bardzo korzystne jeszcze z jednego względu. Wymiana militarnych przesyłek między tymi dwoma systemami gwiazdnymi jest dość obfita, co pozwoli Ci w miarę szybko podnieść swoją rangę.

nym Cemiess, sektor [-2,-2]. Tam, na jednej ze stacji orbitalnych, niektóre towary kosztują np. -3000c! Żeby nie ułatwiać Ci zadania — sam ich sobie poszukaj.

Trzecim sposobem na szybkie wzbogacenie się, nawet bez ruszania się z miejsca, jest wykorzystywanie błędów w programie. Kup kabinę dla pasażera (Extra Passenger Cabin), znajdź kogoś w biuletynie, kto będzie chciał z tobą gdziekolwiek polecieć jako pasażer, a potem... spróbuj wymienić statek na tańszy! Komputer powinien poinformować Cię, że masz pasażera na pokładzie i operacja nie jest możliwa, ale forszę i tak dostaniesz... Można tę operację

dniej liczby załogi do pracy, co powodowało, że nie mogłem wystartować. Tak więc lepiej uważaj na to i nie bądź zbyt zachłanny!

Teraz, gdy masz dużo forsy, możesz zacząć latać dla przyjemności i zdobywania rang, a nie dla pieniędzy. W tym celu najlepiej nabyć jakiś nieduży, zwrotny statek. Osobiście używam Cobra Mk III (znany z pierwszej części Elite) z laserem wiązkowym 1 MW (Beam Laser) i innym niezbędnym wyposażeniem (Radar Mapper, Hyperspace Cloud Analyzer, Scanner, Autopilot i inne w zależności od gustu). Już mając Class 3 Hyperdrive Cobra Mk III potrafi przebyć 18 lat świetlnych w jednym skoku nadprzestrzennym.



# STANOWIŁY GŁÓWNIŁE PODPOWIEDZI, KTÓRYCH TRUDNO TAJ — STOSUJ JE TYLKO I WYŁĄCZNIŁE W OSTATECZNOŚCI.

## TAKTYKI WALKI

Aby wygrać pojedynek kosmiczny wcale nie trzeba mieć statku większego — wprost przeciwnie, statek bardziej zwrotny jest w stanie załatwić nawet Imperial Courier (taki kilkusettonowy kolos). Oczywiście będzie to

ciem nic nie jest pewne i możesz równie dobrze wyparować po jednym celnym strzale wroga posiadającego Large Plasma Accelerator...

Skorzystaj z tego, że atakowany przez Ciebie statek, gdy w niego celnie trafisz, przestaje na chwilę strzelać. Ustaw autopilota na atakują-

ci w celownik. Pozostaje grać aż do skutku. Manewr ten nie załatwia rzecz jasna wszystkiego bez twojego udziału. Ryzyko jest nawet większe: łatwiej celować, ale łatwiej też zostać trafionym. Poza tym wzrasta prawdopodobieństwo kolizji, dlatego lepiej nie stosować go w starciu z większym

daj Boże stoisz w miejscu, jest duże prawdopodobieństwo, że rzesze aniołków odwiedzisz w ciągu najbliższych kilku sekund. Nawet jeżeli poruszasz się dość szybko, nie bój się przyspieszyć. Daje to bardzo dobre wyniki w konfrontacji z dużymi, wolnymi statkami, które zwykle wyposażone



trwało o wiele dłużej, niż gdybyśmy ścierali się np. z Osprey Attack Fighter (masa 11 ton)...

## Zwolnione Tempo

Ta taktyka polega na zatrzymaniu akcji odpowiednim klawiszem na Stardreamer Time Control. Gdy "zamrozić" grę będziesz w stanie ustawić autopilota na atakującego, obejrzeć jego wyposażenie Radar Mapperem itp. Możesz też wystrzelić, ale tylko raz. Częste włączanie pauzy może dać oczekiwane efekty, jednak ta technika, aby była wydajna, wymaga dobrego jej opanowania.

## Ządló

Technika ta pozwala na stawienie czoła statkom o wiele od twojego cięższym. Wcześniej jednak upewnij się, czy zgrałeś stan gry w bezpieczne miejsce, gdyż w walce z dużym przeciwni-

cego Cię wroga i włącz naprowadzanie. Gdy będziesz ok. 1 km od celu wyłącz naprowadzanie (przejdź na sterowanie ręczne — w żadnym wypadku nie wyłączaj silników!). Cel powinien przelecieć koło Ciebie. Gdy będzie on ok. 8 km za tobą ponownie włącz naprowadzanie (autopilota) i zacznij strzelać! Gdy ponownie statek atakujący znajdzie się w odległości ok. 1 km wyłącz naprowadzanie i powtórz całą operację aż do skutku. Takim sposobem zniszczyłem Imperial Couriera (o masie 480 ton) z 13 osłonami (Shield). Jeden celny strzał powodował u niego ubytek 5% osłon...

## Tylny strzelec

Największym problemem w walce jest takie manewrowanie statkiem, aby przeciwnik znalazł się w celowniku. Można to ułatwić, przechodząc w tryb sterowania ręcznego i zmniejszając prędkość (wsteczny ciąg). Przeciwnik najczęściej sam wleci

przeciwnikiem. Ale takich łatwiej za to trafić.

## Bezpieczny Kamikaze

Zainstaluj 10—20 osłon. Ustaw autopilota na atakującego Cię statek, włącz naprowadzanie i... zderz się z nim! Przy takiej liczbie osłon nie powinno Ci się stać nic poważnego, a kadłub statku (Hull) nie zostanie naruszony. Osłony zewnętrzne (te, które kupiłeś) szybko się zregenerują. Ten manewr jest przydatny tylko w walce ze słabszymi, lżejszymi przeciwnikami.

Teraz kilka porad. Piraci nie będą strzelali do Ciebie z odległości większej niż 3,5 km i mniejszej niż 0,5 km. Ponadto, nie są oni zbyt silni, więc powinieneś sobie poradzić nawet używając lasera impulsowego 5 MW (Pulse Laser).

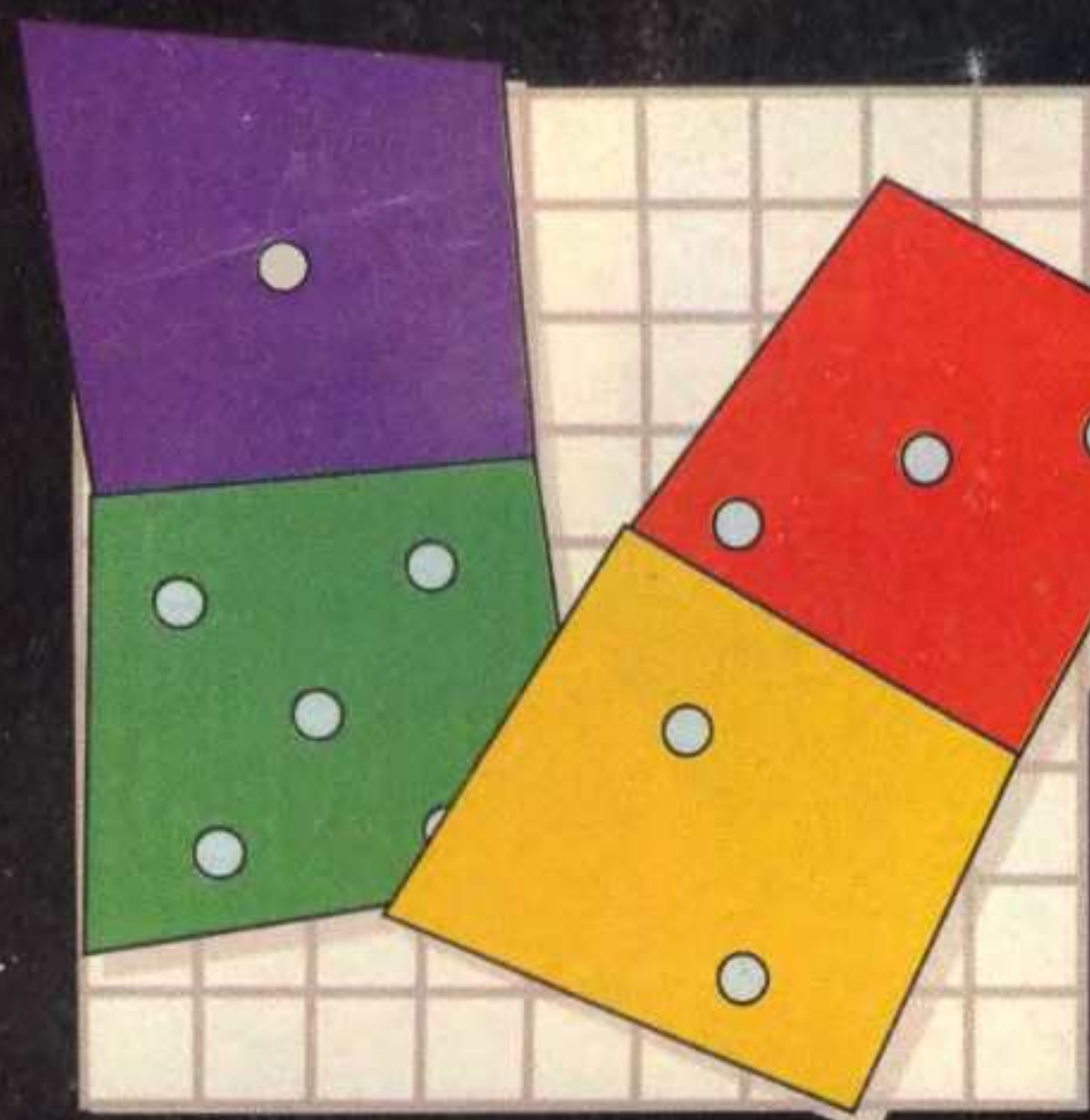
Jeżeli jesteś atakowany to pierwszą rzeczą, którą powinieneś zrobić jest sprawdzenie swojej szybkości — jeżeli poruszasz się wolno, lub nie

są w akcelerator plazmowy, a nie zwykły laser, jak Ty.

Po nabraniu szybkości "złap" swojego przeciwnika w autopilota klikając na sylwetkę wrogiego statku, gdy tylko ukaże się na ekranie. Może Ci w tym pomóc włączenie napisów pod planetami i obiektami [F10]. Jeżeli nie widzisz bardzo pomocnego "tunelu", zmień odpowiednie ustawienie w preferencjach gry. Bardzo pomaga w tej sytuacji skaner. Jeżeli masz jednak duże trudności ze znalezieniem wrogiego statku, to jest prosta metoda — odleć na pewną odległość, 20—30 km, a potem ostro zawróć. Wróg powinien znajdować się w środku ekranu.

Jak masz już gościa na celowniku, jesteś gotowy do ataku. Nie bądź bohaterem i nie strzelaj do przeciwnika, jeżeli jest on dalej niż 3 km. Co prawda trafienie go jest możliwe nawet z odległości 8 km, jednak prawdopodobieństwo udanego strzału





# F R O N

jest bardzo małe, a po co niepotrzebnie podgrzewać laser — w decydującym momencie może się okazać, że Twoja broń musi być przez kilka sekund oziębiana i niezdolna do strzału...

Mimo, że pociski (Missiles) są bardzo nęcające, nie są warte Twojej uwagi. Wiele wrogich statków posiada system ECM, pozwalający im na skuteczną ochronę przed większością typów pocisków (z wyjątkiem Naval Missile — na niego żaden ECM nie działa). Poza tym można je zestrzelić, więc może daj sobie z nimi spokój — nie kupuj ich, zabierają tylko tak cenne miejsce w ładowni. Natomiast dość skuteczną metodą obrony przed wrogimi pociskami jest ucieczka aż do momentu, kiedy skończy się im paliwo. Nie musisz w ten sposób kupować systemu ECS.

## RANGA BOJOWA

Jednym z ważnych wskaźników w grze jest ranga bojowa (Elite Ranking). Wysoka — pozwala na wzięcie udziału w wielu wcześniej niedostępnych misjach, zarówno wojskowych jak i cywilnych. Możesz ją sprawdzić na jednym z ekranów informacyjnych [F3]. Ranga przyznawana jest przez Federację Pilotów i bazuje na liczbie udanych zestrzeleń. **ZESTRZELEŃ!** Oznacza to, że punkty przyznawane są za zestrzelenie różnych rzeczy, które pozostają po rozbitym statku!

Jeżeli jednak szybko chcesz zdobyć rangę Elite to postępuj następująco. W Systemie Słonecznym wymień broń na 30 MW Mining Laser. Nie będziesz potrzebował żadnych zewnętrznych osłon, więc jeżeli laser nie mieści Ci się na statku, mo-

żesz niepotrzebne osłony usunąć. Udać się do systemu Barard Star. Gdy wylecisz z nadprzestrzeni po chwili powinieneś zobaczyć dużą liczbę przybliżających się punktów na ekranie głównym i wiele białych obiektów na skanerze. Są to asteroidy — twój bilet do sławy i bogactwa. Przybliż się do jednej z nich używając autopilota. Jak będziesz blisko pamiętaj o wyłączeniu go, gdyż w innym wypadku czekają cię odwiedziny w sferach niebieskich (Autopilot Software Copyright (c) 3196 by Microsoft).

Sprawdź, czy twoja szybkość zgadza się dokładnie z szybkością asteroidu — najprościej używając przyspieszenia czasu, np. x100 (trzy strzałki). Inaczej nic Ci nie wyjdzie. Wystrzel z broni. Powinieneś zobaczyć odłamki albo minerały rozsypujące się z miejsca, gdzie przed chwilą była solidna bryła. Nie staraj się niczego złapać — minerały nie są warte zachodu. Możesz za to starać się je trafić — zawsze kilka punktów więcej. Powtarzaj ten manewr z innymi asteroidami wiele razy, aż zdobędziesz odpowiednią rangę bojową.

## TYTUŁY

Równie ważnym wynikiem w grze, oprócz rangi bojowej, jest tytuł przyznawany osobno przez Imperium i Federację. Zdobywa się go za wykonanie zadań wojskowych dla jednej z tych organizacji. Oto przybliżona punktacja, według której przyznawane są promocje:

Punkty	Tytuł	Tytuł
	Federacji	Imperium
0	None	Outsider
1	Private	Serf
16	Corporal	Master
81	Sergeant	Sir
256	Sgt-Major	Squire
625	Major	Lord
1296	Colonel	Baron
2401	Lieutenant	Viscount
4096	Lt.	Count
	Commander	
6561	Captain	Earl
10000	Commodore	Marquis
14641	Rear	Duke
	Admiral	
20736	Admiral	Prince

Tabelka ta jest raczej pogłówna i pozwala się zorientować, jak trudno osiągnąć wysoki tytuł Federacji lub Imperium, gdyż nie są znane punktacje za poszczególne zadania. Wiem jedynie, że doręczenia przesyłek warte są 2 punkty, a bombardowania — 20 punktów.

## ZDAŹYĆ NA CZAS

"Twój autopilot jest twoim przyjacielem". Tak głosi jedno z pierwszych zdań w jego instrukcji obsługi. Jest to prawda — poza tym, że działa do końca, czyli do trafienia we wskazany obiekt. Potrafi np. wytyczyć kurs do portu kosmicznego przez powierzchnię planety... Używany właściwie jest on jednak bardzo efektywny i m.in. tak reguluje prędkość lotu, aby zużyć jak najmniej paliwa. Niekiedy jednak bardziej zależy na czasie niż na ekonomiczności, szczególnie

w trakcie misji, kiedy musisz dostarczyć materiały przed okre-

Można jednak temu zaradzić.

Po wyjściu z nadprzestrzeni postępuj jak zwykle — wciśnij [F2] dwukrotnie, wybierz bazę, do której zamierzasz się udać, ustaw na nią autopilota, włącz naprowadzanie i wciśnij klawisz Star dreamer Time Control — oznaczający przyspieszenie upływu czasu x10000. Gdy oba celowniki na siebie "najadą", wyłącz naprowadzanie i wciśnij [Enter]. Spowoduje to, że twój statek będzie stale przyspieszał. Gdy będziesz już ok. 1,5 j.a. od celu, ponownie włącz naprowadzanie. W chwilę potem stanie się cud — z szybkości kilkudziesięciu tys. km na godzinę zwolnisz do zaledwie kilku! Cóż za technika potrafiąca wytrzymać przeciążenia wielu setek, jeżeli nie tysięcy G... (Tak naprawdę jest to niedopracowanie w programie.) Spokojnie zadokuj w stacji.

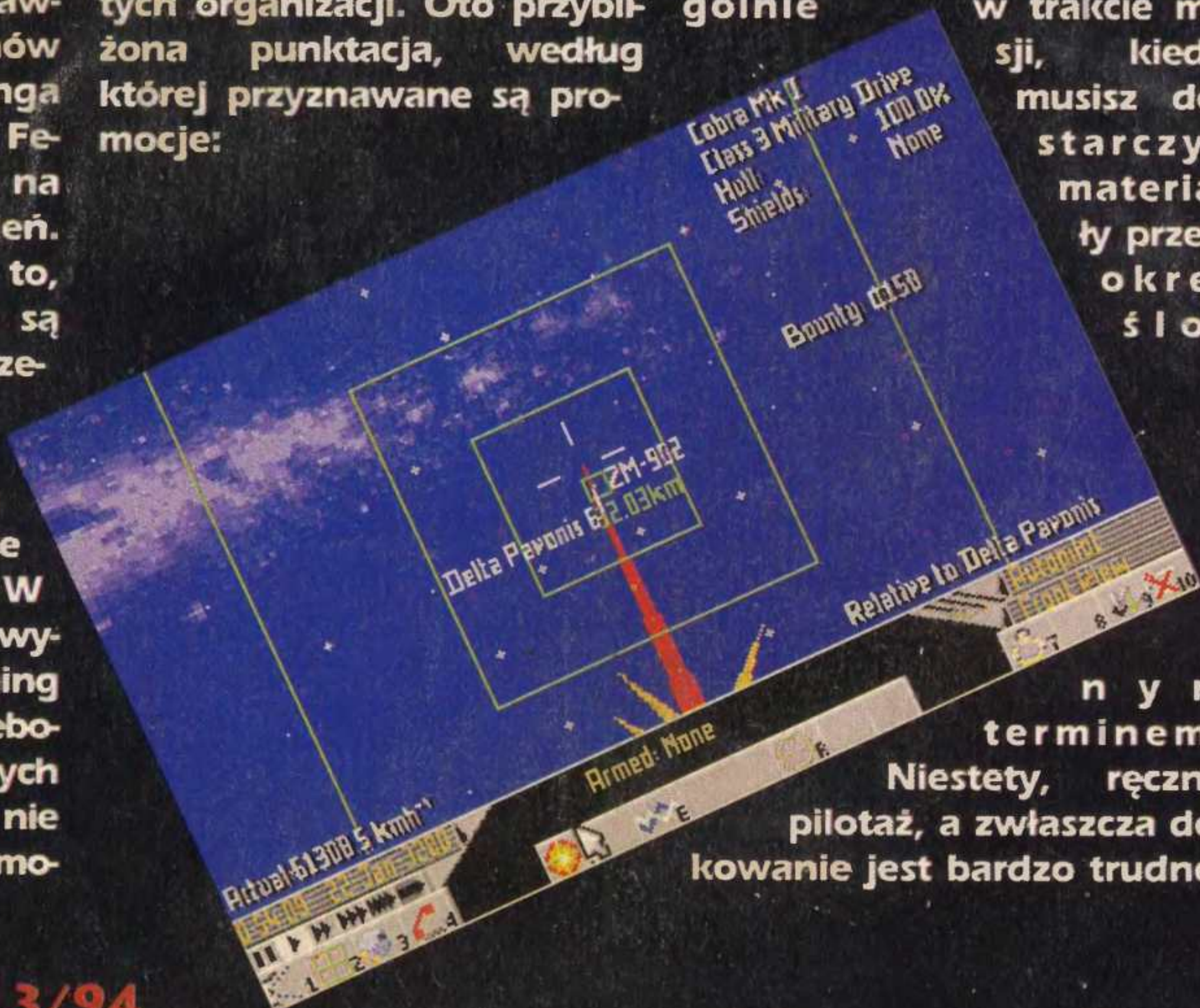
Ten trick pozwala na przebycie odległości dzielącej wyjście z nadprzestrzeni od stacji kosmicznej w czasie o wiele krótszym, niż korzystając z autopilota. Dla przykładu możesz przebyć ok. 8 j.a. w czasie krótszym niż dzień! Jednakże metoda ta jest bardzo paliwożerna, więc należy jej używać tylko w sytuacjach wyjątkowych i wtedy, gdy statek ma odpowiednio wysokie przyspieszenie.

## PŁATNE ZABÓJSTWA

Jednym z zadań cywilnych dostępnych w biulety nie są płatne zabójstwa. Niekiedy może się trafić zlecenie na sumę kilkunastu tys. ci! Oto kilka odpowiedzi.

Nie myśl nawet o pomyslnym ukończeniu misji, jeżeli masz duży, powolny statek. Do tej roboty potrzebny jest zwinny myśliwiec o bardzo dużym zasięgu w nadprzestrzeni (np. 18 lat świetlnych). Dzięki temu będziesz miał wystarczającą przewagę nad statkiem, który chcesz zestrzelić — po prostu z nadprzestrzeni wyjdiesz wcześniej niż Twój cel. Do płatnych zabójstw potrzebny jest Hyperspace Cloud Ana-

ny m terminem. Niestety, ręczny pilotaż, a zwłaszcza dokonywanie jest bardzo trudne.





lyzer — urządzenie analizujące chmurę pozostającą po wejściu statku w nadprzestrzeń. Dzięki niemu możesz się dowiedzieć, dokąd statek się udał. Na Twoje nie-szczęście może on się zorientować, że jest śledzony i wykonać tzw. mis-jump, czyli ślepy skok do innego systemu niż ten, który podaje Hyperspace Cloud Analyzer. Wtedy odnalezienie śledzonego statku jest prawie niemożliwe.

Takie ślepe skoki zdarzają się jednak bardzo rzadko. Normalnie teleportując się do systemu gwiazdnego, do którego udał się cel, przybywasz wcześniej niż on i musisz na niego poczekać. Hyperspace Cloud Analyzer powinien podać ci dokładny czas pojawienia się statku w systemie. Poczekaj spokojnie do tego momentu, a dla pewności może trochę krócej. Wejdź do mapy planetarnej (2 razy [F2]) i ustaw ją tak, aby wszystkie ciała niebieskie były na niej widoczne. Potem, w równych od-

pach czasu, np. co sekundę, zerkaj na mapę planet. Jeżeli pojawi się na niej nowy punkt, ustaw na niego autopilota, wyjdź z mapy i wybierz ikonę komunikacji [F4]. Pojawi się opcja "Send message to" i kod identyfikacyjny statku, dzięki któremu możesz się zorientować, czy to twój cel. Jeżeli nie pamiętasz jego kodu, zawsze możesz sprawdzić to na jednym z ekranów informacyjnych dostępnych pod [F3]. Jeżeli to nie on — powtórz całą operację. Jeżeli to jednak Twój cel — włącz naprowadzanie i... reszta należy do Ciebie.

Zapewne zastanawiasz

się, dlaczego nie sugeruję ze-strzelenia statku przed wejściem w nadprzestrzeń. Otóż jest to bardzo trudne, gdyż sterowane przez komputer statki teleportują się bardzo blisko od stacji, z której wylatują. Strzelanie do niego może się spotkać z niezadowolaniem władz lokalnych i zwykle z falą statków policyjnych, próbujących Ciebie ze-strzelić. Mimo, że są to debile i część z nich rozbija się sama o siebie, to jednak po co narażać się na zbędne niebezpieczeństwo?...

## ROBACZE DZIURY

Jednym z błędów pozostawionych przez programistów Frontiera są tzw. robacze dziury (wormholes). Trick polega na tym, że istnieje możliwość teleportowania się w obszary odległe o... 655,35 (+/- kilka) lat świetlnych zużywając tyle samo paliwa, co w normalnym skoku w nadprzestrzeń. Gdyby nie to, że dzięki takiemu skokowi można przebyć odległości np. 60 lat świetlnych w dwóch "skokach" ta możliwość nie byłaby atrakcyjna — systemy tak bar-

dzo odległe od sektora [0,0] są niezamieszkałe.

Jak już napisałem, posilkując się "robaczą dziurą" można skoczyć kilkadziesiąt lat świetlnych, korzystając z przesładki w systemie odległym o 655 lat świetlnych. Dla przykładu, ze znanego nam systemu Facece [0,4] do systemu Wolf359 [0,0] można dostać się w parę godzin, podróżując po ra-

mionach olbrzymiego trójkąta równoramiennego. Warto wspomnieć o tym, że prawy klawisz [Shift] przyspiesza poruszanie się po mapie galaktycznej.

Dla tych jednak, którzy pasjonują się poznawaniem nowych światów mogę podać namiary na kilka ciekawych, odległych zamieszkałych systemów gwiazdnych:

Ayuroa	[-666,117]
Becanol	[-1509,-35]
Betiess	[-2344,-35]
Ackexve	[-3228,-34]
Hoessce	[-5180,-2000]
Ackarge	[-4310,-1999]
Exvefa	[-2000,-1945]
Enangre	[-1225,-922]
Ackarol	[-2000,-879]

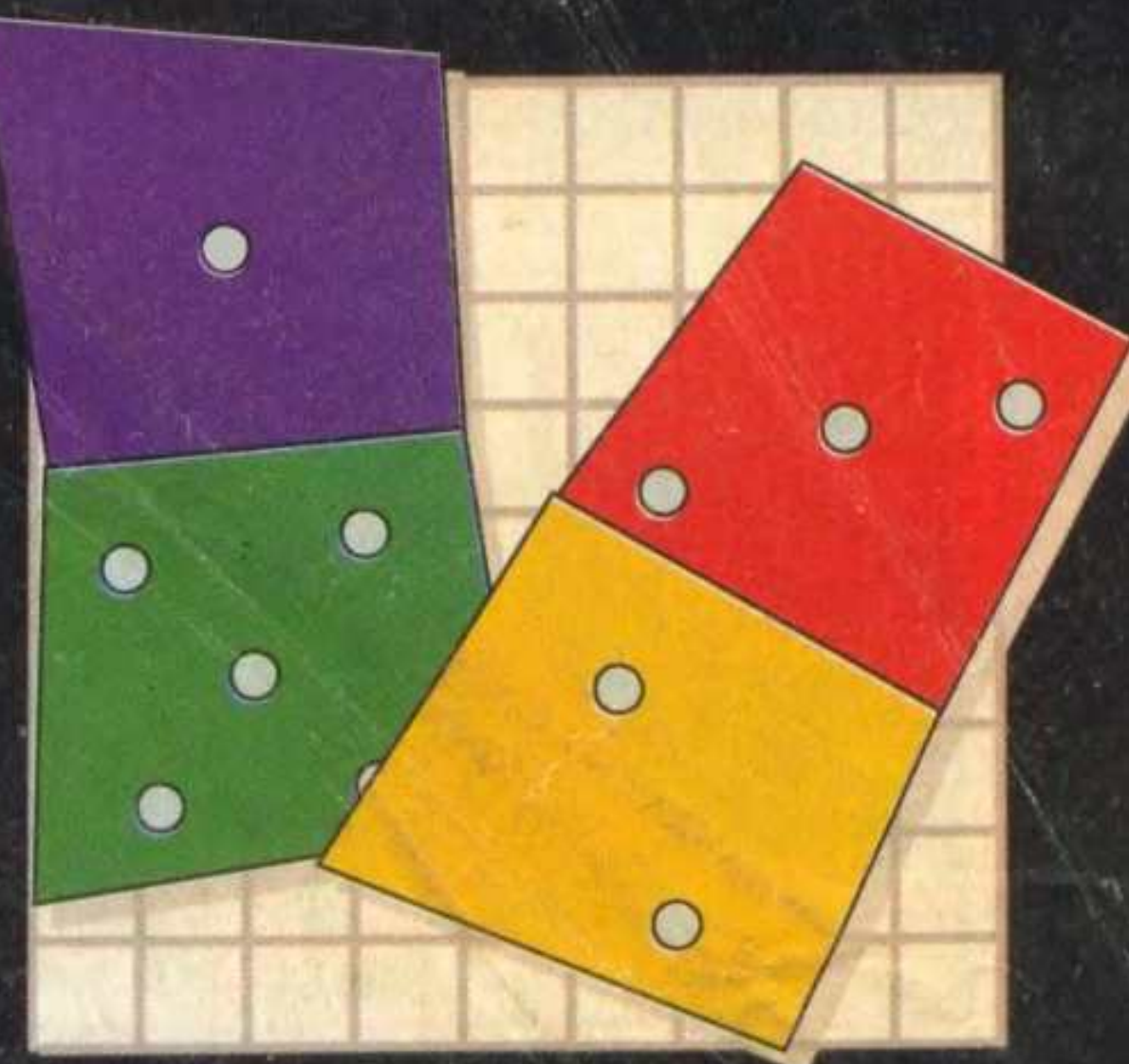
## BURACZKI

Tak wielka złożoność gry pociągnęła za sobą kilka błędów, które w niej pozostały mimo fazy betatestów. Oto niektóre z nich:

1. Wspomniany błąd sprzedaży kabiny z pasażerem. Poprawiony w późniejszych wersjach gry.
2. Niekiedy w czasie walki statek może się "zablokować" na kilka sekund. Bardzo niebezpieczne...
3. Strzał lasera czasem nie jest słyszany (Amiga).
4. Czasami zdarza się, że po wybraniu Launch Request z menu komunikacji statek blokuje się w wylocie stacji orbitalnej.
5. Niekiedy można otrzymać bardzo dużo pieniędzy, wybierając Mars jako miejsce rozpoczęcia misji (ponad 100 milionów c). Występuje to tylko w wersji na PC.
6. Czasem podziękowania od szczęśliwych pasażerów powodują zniknięcie wszystkich ogłoszeń z Bulletin Board.
7. Jeśli ścigany przez ciebie statek rozbija się o powierzchnię planety, nie otrzymujesz pieniędzy za wykonany "kontrakt".

## CIEKAWOSTKI

1. Istnieje możliwość zniszczenia całej floty policyj-



nej stacji!

2. Samej stacji nie da się zniszczyć, nawet używając Large Plasma Accelerator.
3. ISTNIEJE Class 4 Military Drive. W instrukcji do gry napisano, że zrobiono tylko Class 3.
4. Chodzą słuchy, że gdzieś w niezmiernych otchłaniach galaktyki można zdobyć statek zwany Mirage. Jest on spełnieniem marzeń każdego gracza — tysiące ton ładowności, przyspieszenie godne Ferrari. Niestety, nikt ze znanych mi graczy (m.in. czytelników konferencji GAMES AMY w sieci Amiga-Net, w której w pewnym momencie 90% listów było poświęconych tej grze) jeszcze go nie widział.

## KOŃCZĄC

Chcielibyśmy powołać w Gamblerze klub graczy we Frontiera. Jeżeli masz jakiś problem lub znalazłeś ciekawy trick czy buraczek napisz do nas na adres redakcji, KONIECZNIE z dopiskiem "FRONTIER"!!! Niech moc będzie z Wami!

Imię Traktor

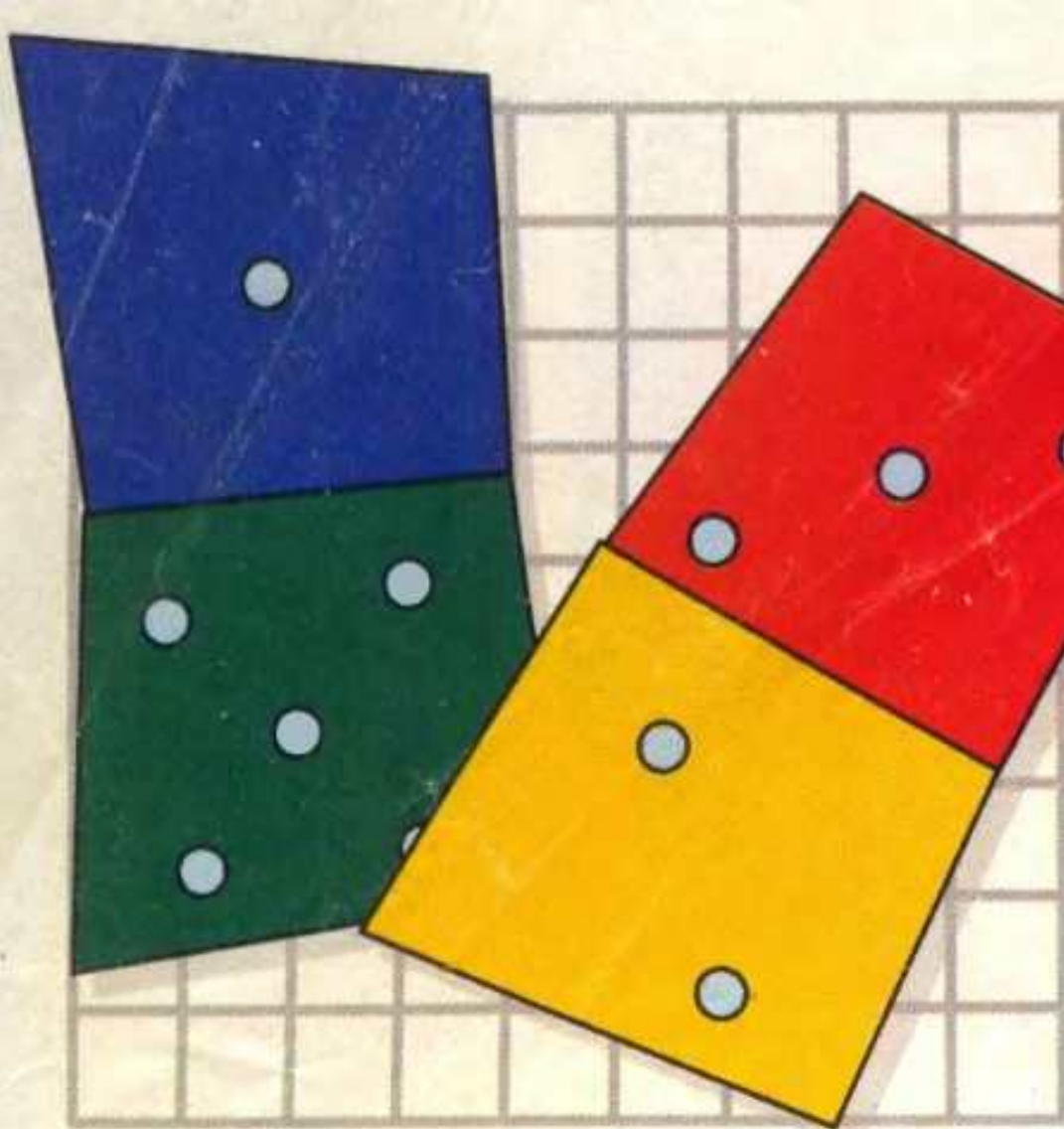


## FRONTIER

Gametek/Konami 1993  
Handlowo-przygodowa  
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		75%
Grywalność		99%
Pomysł		90%
Ogółem		95%





## Poziom 6

Schody z poziomu 5 znajdują się na polu 21/7.

The Riddle Room — zaraz za schodami rozciąga się duża komnata. W jej ścianach umieszczone są cztery nisze, obok każdej z nich inskrypcja:

Hard as rock, blue as sky, twinkle in woman's eye — w niszy należy położyć Blue Gem,  
I arch yet have no back — Bow,  
A golden head and tail but no body — Gold Coin,  
I am all, I am non — najtrudniejsza do interpretacji zagadka — Mirror of Dawn.

Położenie trzech przedmiotów otwiera kratę 21/14. Nagrodą za umieszczenie wszystkich czterech przedmiotów jest żelazny klucz (Iron Key) — pojawia się on w nowej, piątej niszy.

Na poziomie 6 można spotkać trzy rodzaje przeciwników:

- Żółte oczy — niezbyt przyjemny wróg, często atakuje stadami. Miota ogniście kule i inne powietrzne pociski. Lepiej nie wdawać się w walkę, jeżeli drużyna jest osłabiona.
- Szkielety — także krążą grupami. Są to przeciwnicy najczęściej spotykani na tym poziomie. Niezbyt groźni, ale potra-

fią przemieszczać się bardzo szybko. Ich ochroną są drewniane tarcze, a uzbrojeniem Falchion.

— Osy — można je było spotkać już na czwartym poziomie, dosyć skuteczną na nie bronią jest trująca chmura.

Drzwi 25/16 prowadzą do komnaty z "żółtymi oczami", w której na podłodze znajdują się dwie płyty (pierwsza otwiera kratę 29/14, druga ją zamyka). W komnacie umieszczona jest zapadnia — oplaca się "przelecieć" na następny poziom.

Za kratą 29/14 znajduje się kolejny żelazny klucz. Obok, przy polu 28/14 umieszczony jest przełącznik uruchamiający platformę transportową (28/15), przenosi ona na pozycję 29/16. Znajduje się tutaj kolejna płyta (otwierająca wspomnianą wcześniej kratę) oraz przycisk zamykający zapadnię.



Aby zdobyć żelazny klucz należy położyć na polu 28/15 jakiś ciężki przedmiot, dopiero wtedy uruchomić pole transportowe.

The grave of King Filius, explorer of combinations — drzwi 23/17 prowadzą do małej komnaty,



w której można spotkać kolejne "żółte oczy". Na ścianach znajduje się kilka przycisków — najpierw należy zaktywizować ten przy polu 21/20, potem — po północnej stronie pola 24/21. Otworzy się wtedy ukryte przejście do niewielkiego pomieszczenia, w którym znajduje się żelazny klucz i kolczuga.

The grave of King Milias, the golden who even in death thirsts for bullion — drzwi 18/17 prowadzą do komnaty, w której znajduje się kilka szkieletów. Po wrzuceniu do otworu w ścianie (przy polu 19/18) złotej monety, otwiera się kolejne ukryte przejście do pomieszczenia, w którym można znaleźć żelazny klucz.

Od korytarza odchodzi (17/16) pasaż na zachód, na jego końcu znajduje się duża tarcza (Large Shield) oraz przycisk na ścianie, który otwiera dodatkowe przejście do "komnaty zagadek".

Drzwi 14/17 i 14/19 otwierane są za pomocą żelaznych kluczy. If you want to stay alive, you'd better turn and run — należy skrócić w prawo (na południe). I don't like to be ignored — ta część podziemi pełna jest walęsających się szkieletów i "żółtych oczu". Przycisk przy polu 17/29



otwiera ukryte przejście na pole 29/30 — niebieskie, magiczne pudełko. Przy polu 28/30 znajduje się kolejny przycisk — ukryte przejście 17/30, za którym znajduje się żelazny klucz i zbroja.

Otwarcie tego przejścia uwalnia jednocześnie grupę szkieletów, które można wykorzystać do rozwiązania ostatniej zagadki tego rejonu podziemi. Na polu 21/25 znajduje się niewidoczna płyta, otwierająca ukryte przejście 24/24 — do pomieszczenia 24/23 (VI Potion, ROS Potion, żywność i pochodnia oraz przycisk na ścianie umożliwiający powrót). Należy zwabić na pole z niewidzialną płytą ostatnią grupę szkieletów i szybko przedostać się przez otwarte w ten sposób przejście (należy się spieszyć, nie jest to prosta operacja).

Teraz można wrócić do roz-

droża (14/21) i pójść tym razem na północ — I hate cowards. Pomieszczenie za drzwiami 11/25 (żelazny klucz) zawiera zielone, magiczne pudełko. Przy polu 12/26 znajduje się na ścianie żelazne kółko, otwiera ono ukryte przejście 11/27 — grupa szkieletów, Yew Staff (+4 punkty Mana, m.in. może wyczarować światło) — 6/24, Casque 'n Coif — 5/28. Przycisk przy polu 3/26 otwiera przejście do korytarza, w którym znajduje się Vorpal Blade (+4 Mana, miecz o dziwnym wyglądzie, służący do walki z niematerialnymi przeciwnikami).

Drzwi 9/25 są otwarte. Przejście przez płytę 9/23 zamyka je. Od korytarza odchodzi na północ pasaż, w którym znajdują się dwa pola transportowe oraz kratka. Należy zastosować zaklęcie ZO i przejść przez obie "błękitne kurtyny" — żelazny klucz.

Drzwi 9/20 otwierane są za pomocą Solid Key, za nimi znajduje się płyta otwierająca drzwi 9/25. W tym rejonie podziemi można zetknąć się z grupami szkieletów.

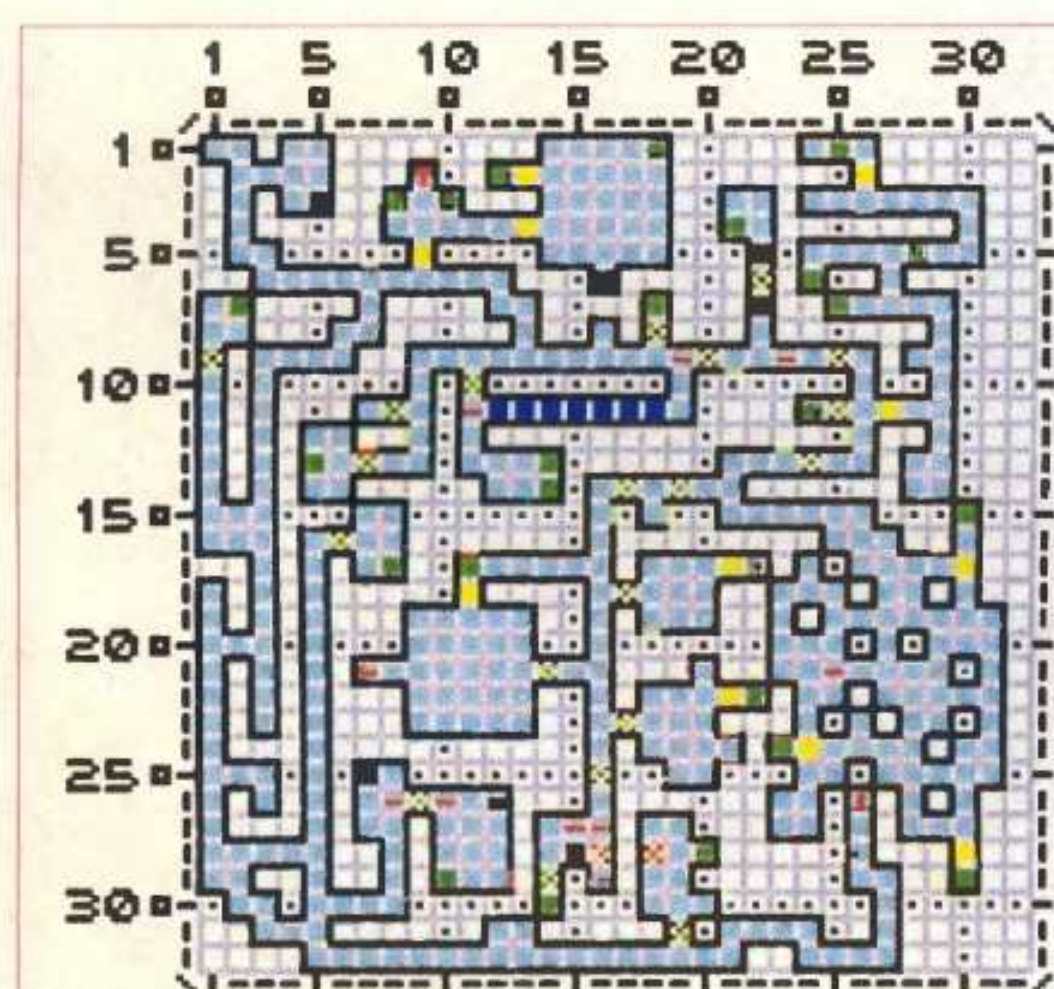
Test Your Strength — korytarz na lewo wypełniony jest przez pola transportowe. Należy rzucić (nie kłaść) jakiś przedmiot — otwarta zostanie wtedy kratka 10/11. W pomieszczeniu za nią znajduje się kilka użytecznych przedmiotów — żywność, część zbroi z mithrilu i zatrute strzały.

Drzwi 13/7 zamykają wejście do pomieszczenia, w którym znajduje się pochodnia. Drzwi 11/8 (żelazny klucz) prowadzą do komnaty, w której są osy oraz dwa zielone, magiczne pudełka.

Przycisk 6/7 otwiera ukryte przejście do rejonu podziemi dostępnego z poziomu 5 (opis w poprzednim numerze Gamblera, 2/94).

Pole transportowe 3/5 przenosi w okolice pola 25/7. Jest to skrót, przy pomocy którego można ominąć dosyć duży rejon labiryntu — jedna grupa "żółtych oczu", a w pomieszczeniu za drzwiami 9/1 — druga grupa (i niebieskie, magiczne pudełko).

Dźwignia przy polu 30/7 otwiera drzwi 26/9. Jednak niewidoczna płyta na polu 26/8 zamyka je z powrotem. Dlatego należy przesunąć dźwignię, stanąć na polu 26/7 (omijając 26/8) i szybko przebiec przez zamykające się drzwi. W komnacie znajduje się osa i szkielet. Ponadto moż-



Poziom 6.



### Legenda.

- korytarz
- przedmioty
- płyta na podłodze
- schody
- drzwi/krata
- zapadnia
- pole transportowe
- ukryte przejście
- płyta transportowa
- zamek (klucz)
- dźwignia/przycisk
- fontanna
- ołtarz odrodzenia

IJK



# STER (CZ. 3)

na tu znaleźć skarb (m.in. zatruta strzala) oraz kuszę (Crossbow). Przycisk 29/12 otwiera drzwi wyjściowe. Ponieważ na podłodze przy nich znajduje się niewidoczna płyta (identyczna, jak ta z drugiej strony) — trzeba ponownie przebiec przez zamykające się drzwi.



Przycisk 16/5 otwiera przejście do komnaty, w której znajduje się Vorpall Blade.

Teraz można skierować się do wyjścia z poziomu — najdalej na południe położony korytarz. Jest tam tylko jedno pomieszczenie — drzwi 31/19 ("żółte oczy" i druga część zbroi z mithrilu). Potem można zejść na następny poziom — schody 26/26.

## Poziom 7

Po zejściu z poziomu 6 (schody 26/26) grupa znajduje się w krótkim korytarzu, który kończy się drzwiami otwieranymi kluczem RA — 23/27. Dalszą drogę zamyka podobna świetlista zaporra (konieczny jest następny klucz RA). Przy polu 21/28 znajduje się przycisk otwierający niszę 21/27, a tam leży zwój z informacją, że kolejne klucze znajdują się na niższych poziomach.

Należy więc zejść na poziom 8. Po drodze można zapoznać się z zaklęciami — ognista kula, ognista tarcza, światło (drugie zaklęcie) i ciemność.

Schody na poziom 8 znajdują się na polu 27/28.

## Poziom 8

Ten poziom to właściwie jedna duża komnata. Schody z poziomu 7 znajdują się na polu 22/13. Po zejściu z nich lepiej stanąć w miejscu, nie poruszać się do przodu i zwalczać pojawiające się potwory.

Na tym poziomie można zetknąć się z kolejnymi przeciwnikami:

— Zielone duchy — jest ich bardzo dużo, większość z nich



można zniszczyć zaklęciem DES EW na najniższym poziomie mocy. Istnieją jednak bardziej odporne. Jest to okazja do wypróbowania Vorpall Blade.



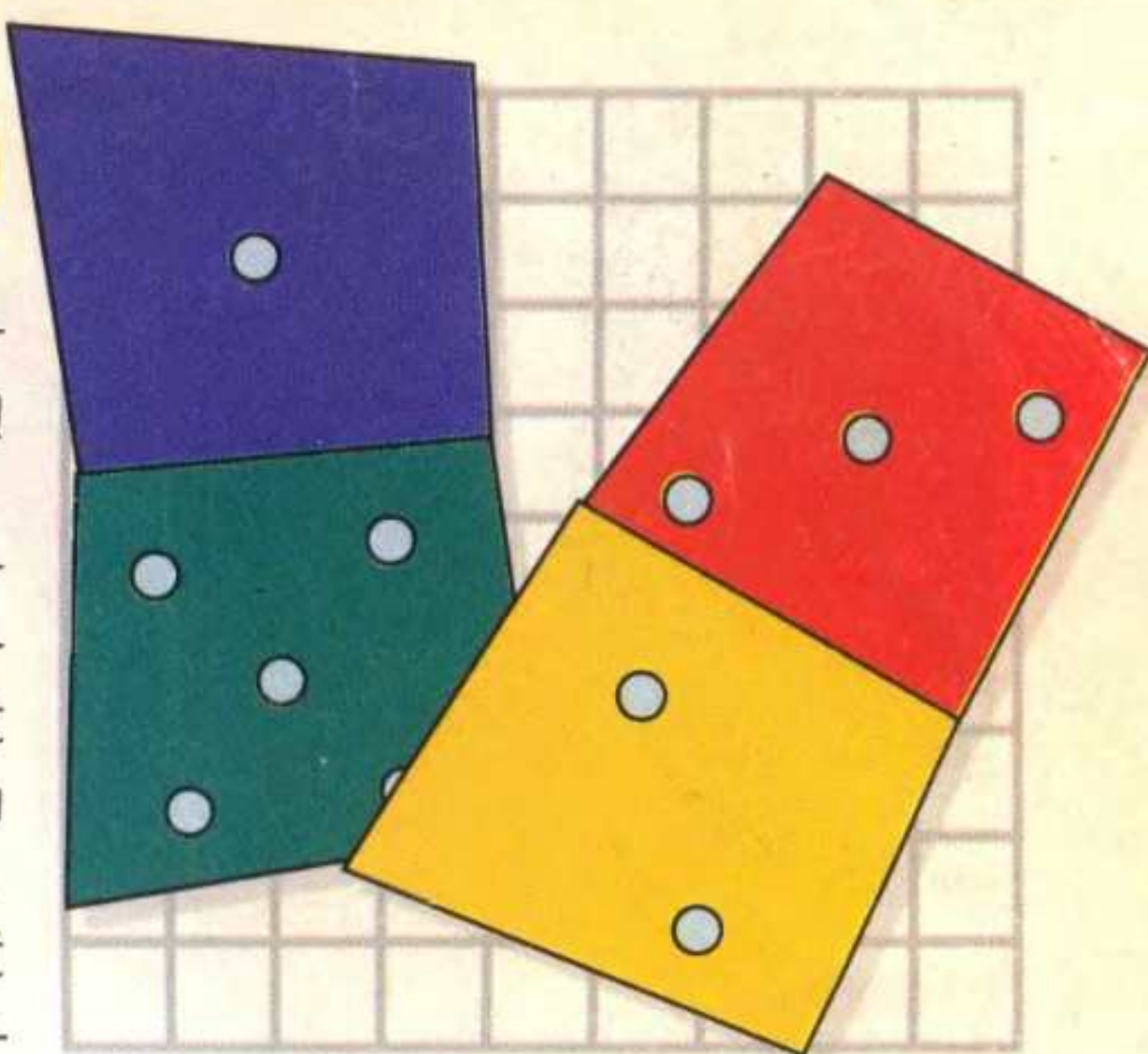
— Kościotrupy — przeciwnik niezbyt groźny, choć poruszają się grupami.

— Mumie — dawno nie widziane potwory z drugiego poziomu. Większość nie jest zbyt niebezpieczna, tylko jedna grupa może sprawić kłopoty.

— Skrzat — niewielki, dosyć dziwny osobnik, który nie atakuje, tylko okrada — zaczyna od przedmiotów znajdujących się w lewej ręce postaci. Najlepiej zlikwidować go natychmiast po dostrzeżeniu.

W wielkiej komnacie poziomu 8 znajduje się wiele zapadni, płyt zamykających i otwierających oraz pól transportowych.

Warto "wyskoczyć" na poziom 9 — pod zapadniami znajduje się całkiem spory fragment labiryntu (dwie butelki z VI Potion). W tym rejonie znajduje się kolej-



na zapadnia (21/19, poz. 9) — można zejść na poziom 10. W niewielkim pomieszczeniu (16/21, poz. 10) znajduje się Yew Staff. Pole transportowe znajdujące się obok przenosi drużynę z powrotem na poziom 8 — 5/9.

Przy polu 4/4 znajduje się "działo" strzelające ognistymi kulami, które trafiając do "błękitnych kurtyn" (zmiana kierunku), krążą po podziemiach.

Z tego powodu, zaraz po wejściu na poziom lepiej chwilę poczekać — zlikwidować wszystkich przeciwników, jacy się pojawią i dopiero wtedy wyruszyć na eksplorację komnaty.

Najważniejszym zadaniem jest zabezpieczenie grupy przed latającymi kulami — trzeba dojść do pola 4/9. Przed wejściem na to pole lepiej postawić ogniową tarczę (Teo Wand). Otworzy się ukryte przejście 3/10, gdzie znajduje się przycisk wyłączający pole transportowe 4/10. W efekcie, ogniste kule będą latały tylko w korytarzu 4/4 — 4/10.

Na polu 4/4, tuż pod wyłotem ognistych kul, znajduje się skarb (Skeleton Key) — lepiej nie przebywać zbyt długo w tym korytarzu i jeszcze raz ochronić grupę tarczą ogniową.

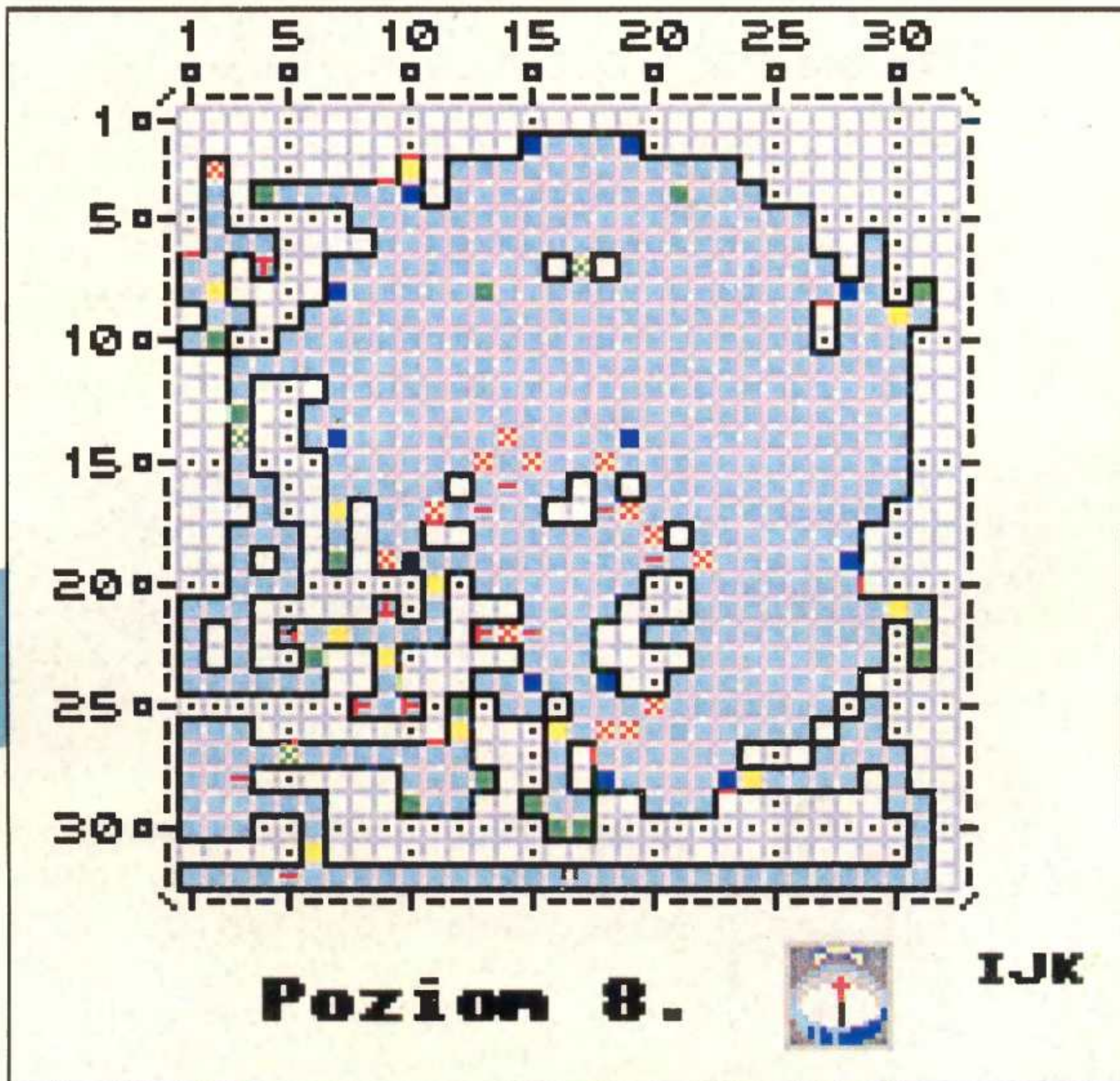
Na polu 4/21 można znaleźć Solid Key.

Przycisk przy polu 8/27 otwiera przejście 9/30 — mumia oraz Staff of Mañar (+10 Mana, może m.in. tworzyć tarczę ogniową).

Następny przycisk 20/28 otwiera przejście 21/30 — grupa mumii, Mace of Order (+5 Strength, niestety, nie jest to zbyt skuteczna broń).

Przycisk 28/23 otwiera przejście do bardzo długiego korytarza. Po dojściu do prostego odcinka należy przejść 26 pól i chwilę postać — niewidoczna

płyta na podłodze 32/5 otworzy ukryte przejście 31/6. Pole 32/4 przenosi ponownie na początek



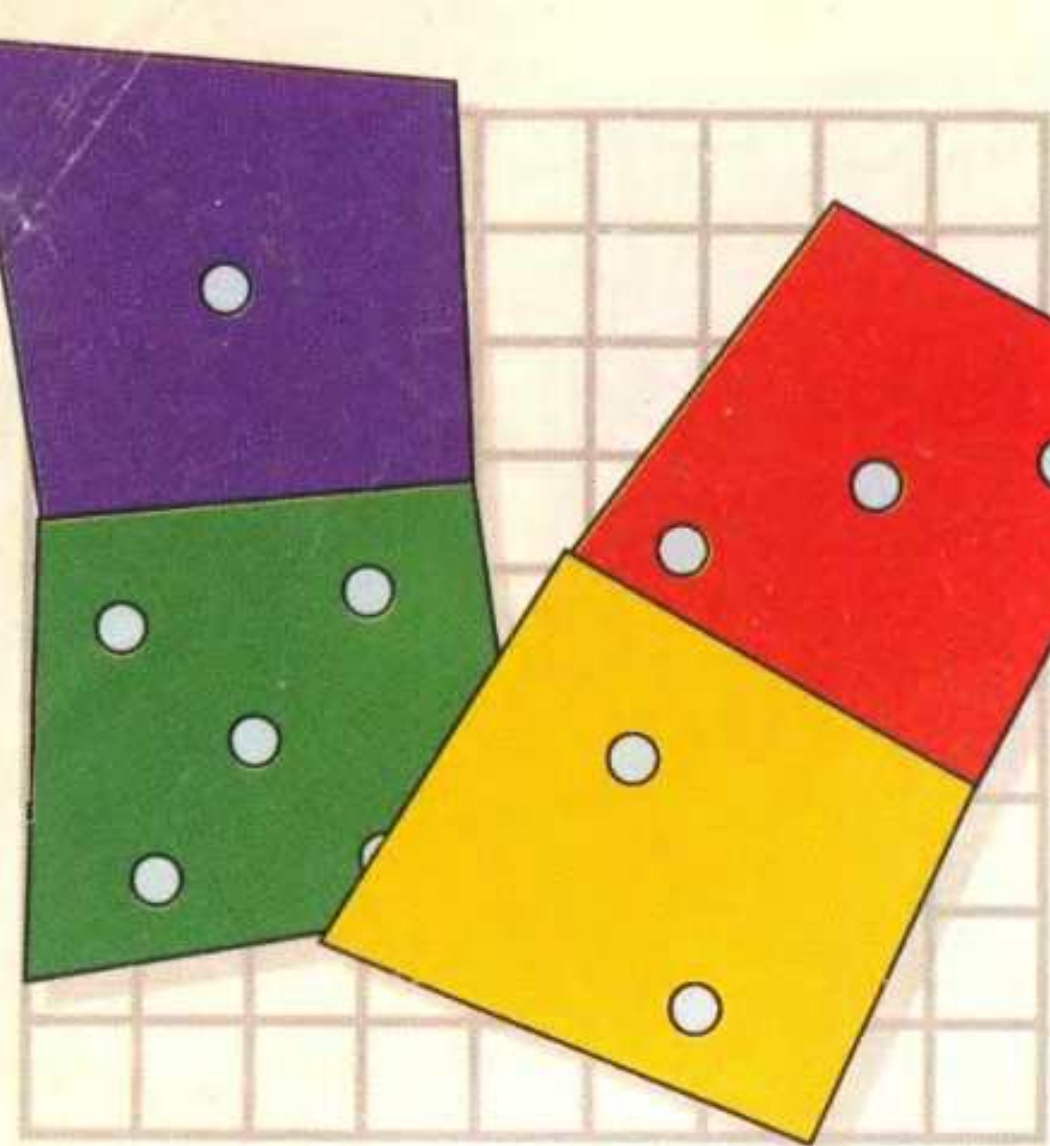
Poziom 8.



IJK

**WIEMY JUŻ, JAK KORZYSTAĆ Z KSIĘGI CZARÓW I DOSZLIŚMY RAZEM DO SZÓSTEGO POZIOMU GRY DUNGEON MASTER (PATRZ GAMBLER 2/94), A KOŃCA LABIRYNTU JESZCZE NIE WIDAĆ... CZEKAJĄ NASTĘPNE ZAGADKI DO ROZWIĄZANIA I OCZYWIŚCIE NOWI PRZECIWNICY.**





korytarza 32/31.

Za ukrytym przejściem znajduje się krótki korytarz prowadzący do sali, w której można zetknąć się ze szkieletem i nieco kłopotliwą grupą mumii. Z komnaty można wyjść przez kratę 27/5 do następnego pomieszczenia. Znajduje się w nim miecz — Delta (+1 Mana) oraz Jewel Symal (+15 Anti—Magic). Na ścianie przy polu 27/11 znajduje się przycisk otwierający ukryte przejście 26/12 — zielone magiczne pudełko i bomba (FUL Bomb).

Kolejny przycisk 27/18 (w dużej komnacie) otwiera ukryte przejście (26/16) do niewielkiego pomieszczenia — mumie, pochodnia, zwój zawierający formuły czterech magicznych napojów oraz miedziana moneta.

Ostatni przycisk otwierający ukryte przejście znajduje się przy zapadni 17/11 (zamyka ją płyta 17/13). Ukryte przejście 17/7 pozwala dotrzeć do pomieszczenia, w którym znajduje się kilka użytecznych przedmiotów, m.in. zamrażający życie pierścień Eye

of Time (działanie identyczne jak magicznych pudełek).

Teraz można powoli opuścić poziom. Drzwi 14/3 otwiera się za pomocą Solid Key. Za nimi znajduje się korytarz (szkielet), prowadzący do schodów na poziom 9. Na polu 23/6 stoi skrzynia ze skarbem (YA Potion i zwój opisujący kolejny magiczny napój). Przy tym samym polu znajduje się na ścianie czaszka. Jeżeli zostanie tutaj użyty Skeleton Key, otworzy się przejście do schodów prowadzących na niższy poziom. Posługując się takimi samymi kluczami, można uzyskać dostęp do kolejnych poziomów. Niestety, liczba tych kluczy jest mniejsza niż liczba czaszek, dlatego nie można otworzyć wszystkich przejść — najlepiej zrezygnować z prowadzącego na poziom 10.

Schody na poziom 9 znajdują się na polu 22/5.

### Poziom 9

Schody z poziomu 8 znajdują się na polu 27/13. Początkowo poziom wydaje się bardzo mały — kilka krótkich korytarzy i niewielka komnata (zwój z zaklęciem OH KATH RA — 24/11).

When is rock not rock — trzeba przesunąć się w lewo (30/9) i śmiało wejść w ścianę.

Poziom 9 posiada niespotykanych dotychczas mieszkańców:

— "Sum" — nie jest to ryba, tylko

dosyć ładnie wyglądające zwierzątko z długimi, zielonymi wąsami. Choć nie zadaje zbyt ciężkich ran, jest dosyć odpornym przeciwnikiem — trudno go zabić. Samotnik.

— Mały mnich — początkowo wygląda niegroźnie, są to jednak pozory. Walczy przy pomocy magii i jest w tym dosyć sprawny. Szczególnie nie mile jest spotkanie z nadlatującymi ognistymi kulami.

— Szczury — groźny, choć nie posługujący się magią przeciwnik. Mogą chodzić parami. Po ich zabiciu drużyna uzyskuje trochę żywności.

Po przejściu przez ścianę należy pójść w lewo (na wschód). Po drodze można spotkać pierwszego "suma". Korytarz kończy się drzwiami 32/19. Za nimi znajduje się rejon podziemi, w którym przebywa mały mnich. Przy polu 27/26 znajduje się (w szczelinie w ścianie) przycisk otwierający ukryte przejście 29/21. W otworzonym pomieszczeniu można znaleźć niebieskie, magiczne pudełko i Pendant Feral.

Na prawo od przejścia w ścianie znajduje się korytarz z płytą transportową 31/3, która obraca



grupę o 360 stopni. Można skorzystać tutaj z kompasu lub wyczarować magiczne ślady stóp.

Korytarz prowadzi dalej, do pomieszczenia, w którym można pierwszy raz spotkać szczura (po drodze warto uzupełnić zapasy wody — fontanna 29/1).

Drzwi 23/4 prowadzą do kolejnej komnaty, w której oprócz szczura można znaleźć przycisk (przy polu 15/2). Otworzy on ukryte przejście 13/2 — m.in. Stormring, pierścień miotający błyskawice.

Po wyjściu z tego pomieszczenia grupa dochodzi do drzwi 13/8. Należy je ominąć i pójść dalej, aż do kraty 9/10. Za kratą znajduje się skrzynia ze skarbem (Green Gem i zwój) oraz VI Potion. Dźwignia obok drzwi 10/11 otwiera zapadnię pod skarbem — spada on w dół. Należy

z powrotem zamknąć zapadnię i wrócić do wcześniejszych drzwi. Za nimi znajdują się dwaj mali mnisi (dosyć nieprzyjemna potyczka) i korytarz prowadzący do schodów 6/11, którymi można zejść do niewielkiej komnaty na poziomie 10. Tutaj właśnie spadł skarb.

Teraz już można skierować się w prawo od zamkniętej nadal kraty 9/10. Spotkanie z kolejnym "sumem" i korytarz doprowadzi grupę do schodów 12/12 na poziom 8.

Jest to fragment podziemi, do którego nie można się było dostać bezpośrednio z głównej, wielkiej komnaty poziomu 8. Schody znajdują się na polu 7/4, a przy polu 7/1 jest przycisk otwierający ukryte przejście 8/2 — te trzy pola dotyczą poziomu ósmego. Za nimi ukrywa się grupa szkieletów, które mają zielone, magiczne pudełko.

Na polu 3/2 (poziom 8) otwiera się zapadnia. Natomiast

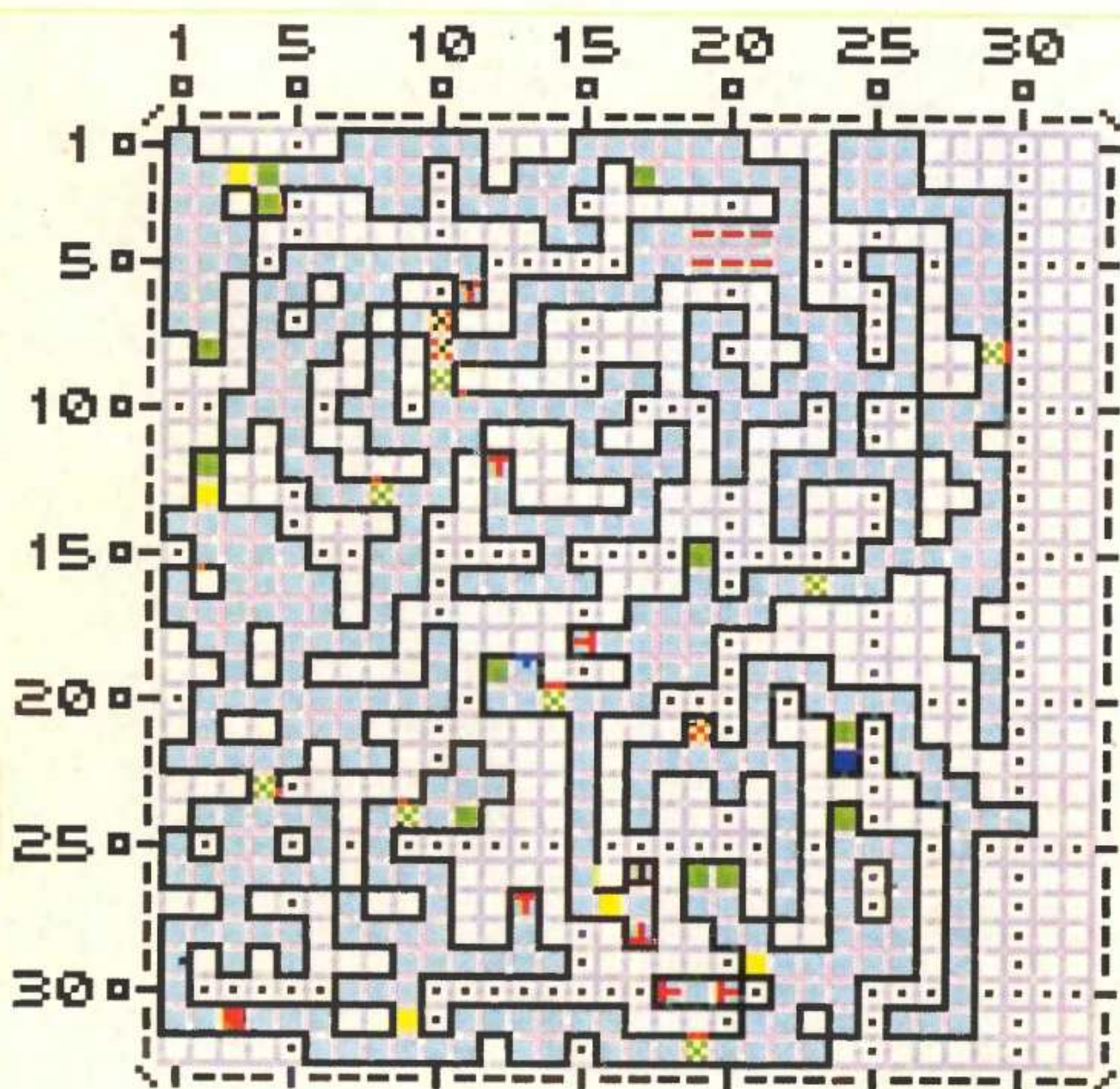


jeśli zapadnia za kratą jest zamknięta (na 9 poziomie), należy skoczyć w dół! Drużyna wylądzuje na polu, gdzie wcześniej był skarb (8/10 — poziom 9). Obok znajduje się przycisk (8/11) otwierający zamkniętą dotychczas kratę.

What is under foot is soon over head — w następnym pomieszczeniu na podłodze umieszczono płyty uruchamiające wyrzutnie ognistych kul (przy polach 4/22 i 5/22). Można jednak na dwa sposoby przejść przez tę komnatę:

- stworzyć silną tarczę ogniową i ruszyć ostro naprzód — jest to dosyć ryzykowna metoda,
- położyć na płycie jakiś przedmiot i szybko przesunąć się w bok. Trzeba tak postępować ze wszystkimi napotkanymi płytami — wyzwalaczami wyrzutni kul ognistych.

Po przekroczeniu tego pomieszczenia należy pójść w lewo (na północ). Na polu 2/17 można znaleźć linę (Rope) — nie trzeba



Poziom 9.



IJK



już będzie ryzykować punktów życia podczas skakania w zapa-dnie. W dalszej części korytarza można spotkać "suma". Na polu 2/4 znajduje się Carboamite (przedmiot, który nic nie waży). Przycisk na ścianie przy polu 3/4 otwiera ukryte przejście 2/3 — mały mnich (w jego posiadaniu znajduje się Skeleton Key) i trochę żywności. Teraz można wrócić do komnaty z wyrzutnia-mi ognistych kul i pójść dalej, tym razem na południe.

Po spotkaniu z "sumem" dru-żyna dociera do rozdroża 15/26. Na lewo znajduje się duży obszar podziemi, w którym oprócz dwójki szczurów nie ma więk-szych atrakcji (do walki z nimi



można użyć drzwi 8/29).

Na prawo znajduje się krata 16/23, obok niej nisza i napis — Lighter than a feather. Należy położyć w niszy Corboamit. W następnym pomieszczeniu czeka bardzo niebezpieczny szczur. Oplaca się szybko przemknąć obok niego i wejść do niewielkiej komnaty za kratą 20/14 — moż-na jej użyć do walki.

W komnacie znajduje się fon-tanna, nisza z kluczem RA i zwój opisujący kolejne zakłęcie —

magiczne widzenie przez ściany. W korytarzu prowadzącym na południe umieszczona jest na ścianie kolejna czaszka (26/15) — można użyć Skeleton Key do otworzenia przejścia na znane z poprzedniego poziomu schody.

Teraz można się udać na po-ziom 10. Schody prowadzące w dół znajdują się na polu 18/15.

### Poziom 10

Na tym poziomie jedyny nowy przeciwnik to:

— Olbrzymie skorpiony — bar-dzo niebezpieczne, trudno je pokonać, są jadowite. Na szczęście w większości spot-kań z tym przeciwnikiem moż-na skorzystać z opadających drzwi. Warto przygotować wcześniej odtrutkę i znaczną liczbę silnych leków.

Innych przeciwników można było spotkać już na poprzednich poziomach:

— Szkielety — nie stały się bar-dziej niebezpieczne, niż po-przednio.

— "Żółte oczy" — jedna grupa jest wyjątkowo groźna, pozo-stałe nie stwarzają większych problemów.

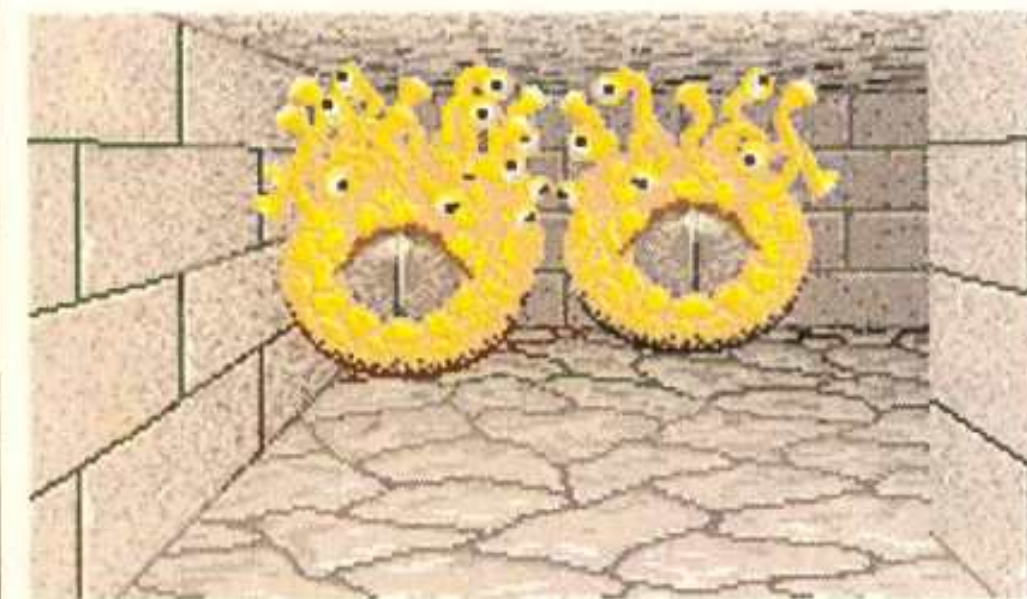
— Skrzaty — jest ich dosyć dużo i mogą poważnie osłabić dru-żynę przed walką z jakimś gro-źnym wrogiem.

Schody z poziomu 9 znajdują

się na polu 13/17. Zaraz za nimi można spotkać pierwszego ko-ściotrupa.

Beware my twisted humor, the deceiver, the snake — należy posuwać się drogą oznaczoną na mapie, wybranie innej powo-duje przeniesienie grupy w pobl-iże schodów.

Choose a door — kluczem (Key of B) można otworzyć jeden z zamków znajdujących się przy polach (12/4) i (14/4). Nie ma większego znaczenia, którą dro-gę się wybierze — w każdym z odsłoniętych fragmentów pod-ziemi znajduje się grupa potwo-rów z identycznym kluczem — można spenetrować drugi kory-tarz.

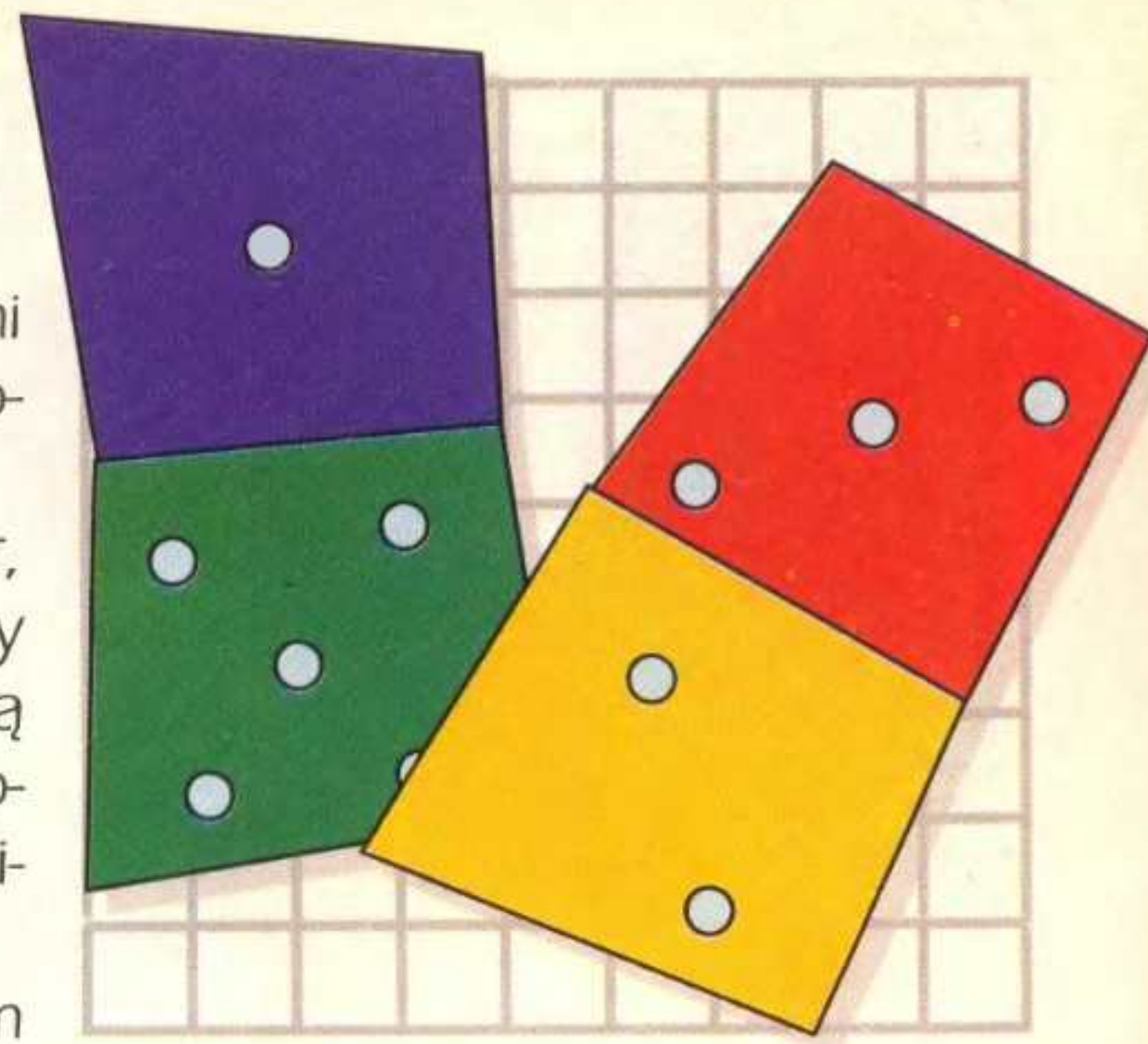


Drzwi 15/3 — w tym rejonie podziemi można spotkać oddział szkieletów i pierwszego, wielkie-go skorpiona (ten nie jest zbyt niebezpieczny). Kratę 14/19 otwiera sąsiadująca z nią płyta.



Drzwi 12/3 — "żółte oczy" (to spotkanie może mieć niezbyt przyjemny przebieg) i skrzat. Podobnie, jak w drugim koryta-rzu, kratę zamykającą podziemia (12/19) otwiera płyta z sąsiednie-go pola.

Drzwi 13/21 można otworzyć kolejnym kluczem (Key of B), za nimi krótki korytarz prowadzi do "ronda", gdzie na podłodze umieszczone są płyty transporto-we — Zooodooom. Po wejściu na nie, grupa jest "obwożona" i jed-nocześnie obracana. Należy ze-skoczyć z płyt transportowych na pole 18/26 (kilka użytecznych przedmiotów). Trzeba uważać, żeby nie wpaść na sąsiadującą z tym polem "błękitną kurtynę" — przenosi ona grupę ponownie na początek poziomu (13/16), a w drodze powrotnej można ze-tknąć się z kolejnymi "żółtymi oczami". Po zabraniu znalezio-



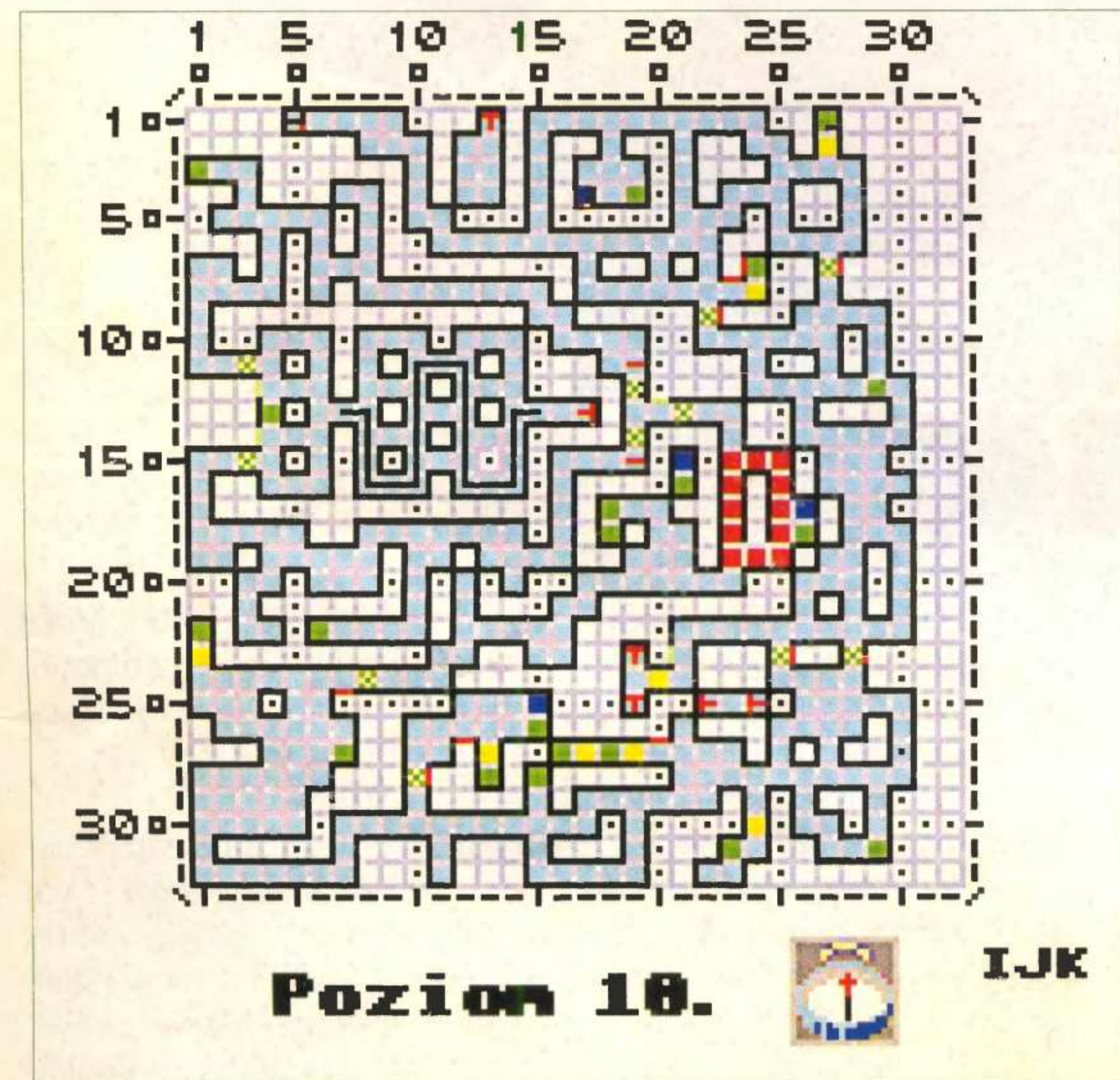
nych przedmiotów można udać się w dalszą podróż.

Drzwi 24/8 otwierają przejście do wielkiej komnaty z czerwonym przyciskiem (lepiej go nie używać). Jest to pomieszczenie, w którym można się zetknąć z dużą liczbą przeciwników (skrza-ty, szkielety, żółte oczy, skorpion). Mimo liczebności nie są zbyt nie-bezpieczni — mogą poruszać się tylko po pewnych polach (łatwo stwierdzić jakich). Można kolejno zlikwidować wszystkich wrogów. Przy polu 24/2 znajduje się przy-cisk otwierający ukryte przejście do pomieszczenia 22/1, a tam



może leżeć szybkostrzelna kusza (Speedbow).

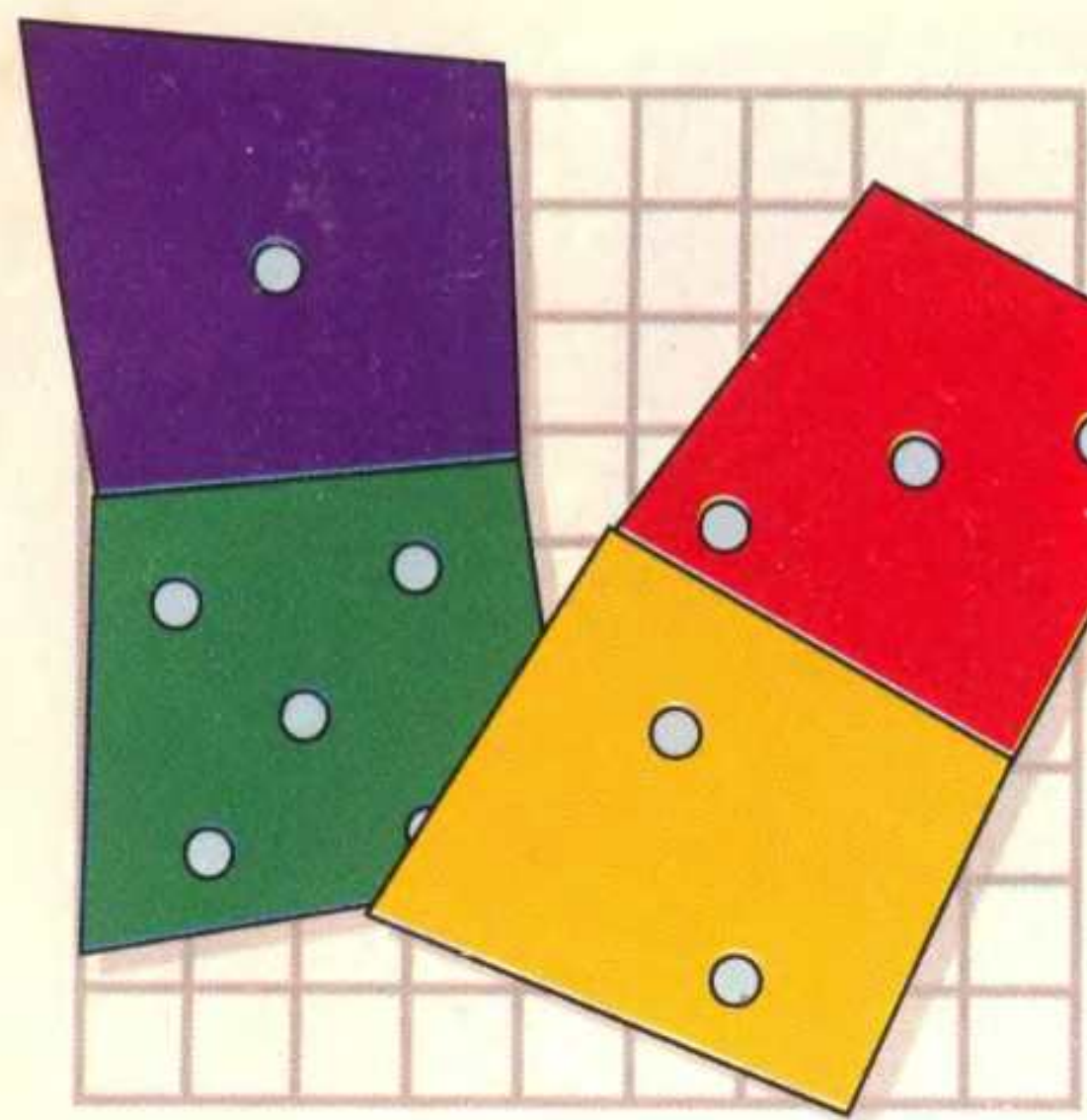
W korytarzu za tym pomie-szczeniem można spotkać kolej-nego skrzata. Drzwi 28/10 zamy-kają wejście do komnaty, w której poza skrzatem znajdują się dwie części zbroi (Foot Plate i Leg Plate). W tym momencie pole transportowe 25/15 nie jest włą-czone. Przycisk przy polu 26/12 otwiera przejście do pomieszcze-nia.



**DUNGEON MASTER**  
FTL/Psygnosis 1988  
Przygodowa  
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika		85%
Dźwięk		80%
Grywalność		95%
Pomysł		95%
Ogółem		90%





nia 28/13, w którym jest żyw-  
ność i Moonstone (+3 Mana).

W korytarzu prowadzącym na  
wschód, można spotkać kilka  
skrzatów i skorpiona. Ponieważ  
teraz kraty 23/25 i 23/28, pro-  
wadzące do kolejnej partii  
podziemi są otwarte, skorpionów  
może być więcej. Przed dalszą  
eksploracją tego fragmentu labi-  
ryntu lepiej zamknąć te przejścia.

Przy polu 27/20 znajduje się  
przycisk, otwierający ukryte prze-  
jście 30/24 — szkielet i zwój z  
kolejnymi zaklęciami. Przy tym  
samym polu (30/24) znajduje się  
następny przycisk — otwiera  
przejście 27/19. W znajdującym  
się nieco dalej pomieszczeniu  
można znaleźć bombę (FUL  
Bomb) i część zbroi (Torso Plate).

Przez ścianę na polu 27/17 nale-  
ży spokojnie przejść, a w sąsie-  
dniej komnacie znajdują się buty  
szybkości (Boots of Speed).

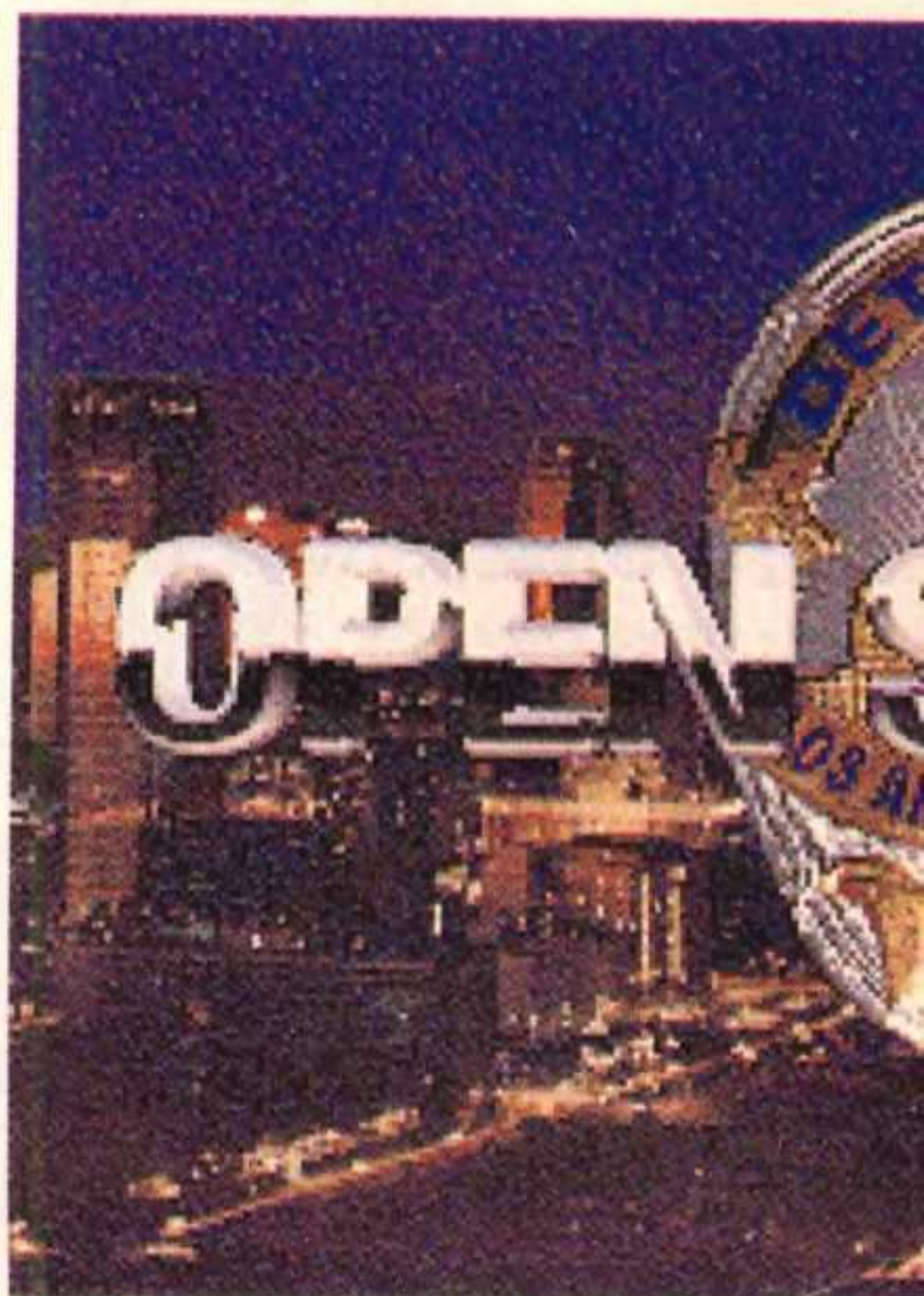
Teraz można udać się do ko-  
lejnej części podziemi. Przeciwni-  
kami są tutaj dwa skorpiony  
(może ich być więcej, gdyż prze-  
jścia 9/22 i 7/27 są jeszcze otwar-  
te — należy jak najprędzej je  
zamknąć). Przy polu 23/21 znaj-  
duje się czaszka — można otwo-  
rzyć przejście do spotkanych na  
poprzednich poziomach scho-  
dów (jednak lepiej tego nie robić  
— niespodziewanie mogą poja-  
wić się na nich skorpiony).

Za kratami 9/22 i 7/27 można  
spotkać kolejne dwa skorpiony.  
Przy polu 8/23 znajduje się przy-  
cisk otwierający ukryte przejście 8/  
24 — żółte oczy, tarcza (Shield of  
Lyte) oraz zwój z recepturą kolej-

nego, magicznego napoju. Przy-  
cisk 7/24 otwiera przejście 2/27 —  
topór (Hard Cleave). Na polu 4/19  
leży szkło powiększające (Magni-  
fier). Czerwony przycisk 4/17 uak-  
tywnia "błękitną kurtynę", która  
przenosi całą drużynę w pobliże  
pola transportowego 25/15.

Aby zejść na następny poziom  
trzeba udać się na zachód (scho-  
dy na polu 1/5), albo poczekać  
na następny numer Gamblera  
(4/94), w którym znajdzie się  
dokończenie opisu gry Dungeon  
Master.

**Jacek Ilczuk**



pochylił się nad ciałem Hickma-  
na.

— Możesz wstępnie ustalić przy-  
czynę śmierci? — zapytał go  
Carey.

## Poniedziałek, 3.30 rano

John Carey, detektyw  
wydziału zabójstw LAPD  
(Los Angeles Police Depart-  
ment), zatrzymał samochód  
obok grupy policjantów i rzucił  
okiem na leżące w alei zwłoki.

— John, muszę cię uprzedzić,  
to Hickman... — powie-  
dział zastępca ko-  
ronera Sam No-  
bles, stojący  
obok ciała.

— Co...? — Carey  
zbladł i pod-  
szedł do  
najbliż-  
szego policjan-  
ta.

— Posterunkowy Woodbury...

— Detektywie Carey. Znaleźli-  
śmy go w czasie patrolu. Do-  
konałem już oględzin miej-  
sca znalezienia zwłok. Pro-  
szę, to wszystko...

— Przejmuję śledztwo... — wy-  
mamrotał i wziął od Wood-  
bury'ego kartkę papieru.  
Schylił się pod policyjną, żół-  
tą taśmą i podszedł do

zwłok. Tak, to Bob Hickman,  
policjant. Najlepszy przyja-  
ciel. Wspólnie przeszli Akade-  
mię... Jak on to powie Kathe-  
rine. Jest chrzestnym ojcem  
ich dziecka. Na półnagim  
ciele ofiary nie było żadnych  
śladów krwi. Ale za to... śla-  
dy przypalania papierosem?

Stojący obok Sam Nobles

— Śladów kul nie ma. Może  
otrucie. Tak na marginesie,  
zwróć uwagę, że brak palca  
wskazującego...

Carey podszedł do samocho-  
du i wziął z bagażnika swój  
zestaw roboczy. Wyjął kredę,  
obrysował ciało i niedopałek  
papierosa, który właśnie zauwa-  
żył. Opisał w notatniku wygląd

# POLICE QUEST IV







ciała i fakt  
znalezienia niedopałka. Nie  
zapomniał o zdobitym ścianę  
grafitti, zostawionym naj-  
prawdopodobniej przez jakiś  
gang. Przerysował wzór — li-  
tery "RBGB". Już chciał poprosić  
stojącą obok Julie Chester z la-  
boratorium SID o zrobienie  
zdjęć, gdy ujrzał stojącą pod  
ścianą skrzynię. Otworzył ją z  
preraźliwym zgrzytem...

— Wygląda na to, że mamy  
następne ciało.

Zwłoki dziecka rasy czarnej,  
wyraźne ślady kul. Zanotował  
to.

— Chester, zdejmij to, na co  
zwróciłem uwagę.

Chester podniosła z ziemi i  
schowała znaleziony niedopa-  
łek. Sfotografowała także po  
dwa razy ciało Hickmana, ciało  
dziecka i ścianę, na której znaj-  
dowało się grafitti.

Sam skinął na swoich ludzi.  
Ciało Hickmana włożono do  
worka.

## Poniedziałek, 5.30 rano

Porucznik Donald Block  
mówił głosem miękkim i melo-  
dyjnym, lecz był to głos czło-  
wieka, który nie zna sprzeciwu i  
nie toleruje niesubordynacji.

— Carey, współczuję ci z powo-  
du śmierci przyjaciela. Śmierć  
Hickmana to także duża strata  
dla nas. Musisz dopaść  
zabójcę, choćbyś miał prze-  
wrócić L.A. do góry nogami.  
A tak przy okazji, czy wie-  
działeś o kłopotach, jakie  
miał Hickman? Zajmij się  
tym. Pamiętaj także o tym  
dzieciaku, który został ziden-  
tyfikowany jako Bobby Wa-  
shington. Do roboty. Przekaż  
kondolencje Katherine.

Carey wstał i wyszedł z poko-  
ju szefa. Usiadł przy swoim biur-  
ku i rzucił okiem na nowe wiadomości. Aha, w środę ma  
strzelanie. No tak, poprzednim  
razem się nie popisał. Z szuflady  
wyjął zdjęcie. Stare czasy. Nad  
jeziorem z Bobem.  
Lepiej nie



wspominać. Męż-  
czyzna musi być twardy.

Korzystając z notatek, Ca-  
rey wypełnił służbowy formu-  
larz 3.14 — raport prowa-  
dzącego śledztwo. Wraz z  
otrzymanym od Woodbu-  
ry'ego opisem miejsca  
przestępstwa podał go  
detektywowi Halowi Bottomso-  
wi — staremu policjantowi od-  
delegowanemu do prowadzo-  
nej przez niego sprawy.

— W porządku, stary. Mówię  
Ci, ten cholerny morderca  
ma szczęście, że siedzę za  
biurkiem, a nie jestem już  
na ulicy. Cholerne szczęście!

Przed wyjściem z biura Carey  
zajrzał jeszcze do wydziałowe-  
go komputera. Wpisał swój  
numer (ze służbowej blachy) i  
hasło — zapamiętane z miejsca  
zbrodni. Interesował go gang  
"RBGB"...

Gdy wychodził z budynku  
departamentu (nie zapomniał o  
codziennym zakupie batonika z  
automatu na dole), czekała na  
niego wścibska Kristy Bilden z  
KATT TV. Nie tylko zasypała go  
gradem pytań, ale po prostu  
nie pozwoliła mu przejść. W

końcu odepchnął ją zdecydo-  
wanie.

W siedzibie miejscowego ko-  
ronera przywitał się z seksowną  
sekretką, Sherry Moore. Choć  
znali się od dawna, jak zwykle  
musiał pokazać jej służbową  
odznakę. No cóż — takie prze-  
pisy. Przed salą sekcijną zastał  
trochę szurniętego (kto inny  
może tu pracować?) asystenta,  
Russela Marksa.

— Panie detektywie, wie pan  
dlaczego idiota myśli, że jest  
królem? Bo poszedł do den-  
tysty i założyli mu koronkę.  
Aaa ha ha ha! — Marks za-  
wsze miał pod ręką jakiś  
nowy dowcip.

Sam Nobles właśnie kręcił się  
koło ciała Hickmana. Było już  
po sekcji.

— Cześć Carey. Hickmana naj-  
prawdopodobniej otruto. Są  
dwa ślady po zastrzyku.  
Próbki wysłałem do analizy.  
Szukają śladów wszelkich  
znanych trucizn.

— Czy jest coś szczególne-  
go, Sam?

— Tak. Był torturo-  
wany. Przed  
śmiercią z a-



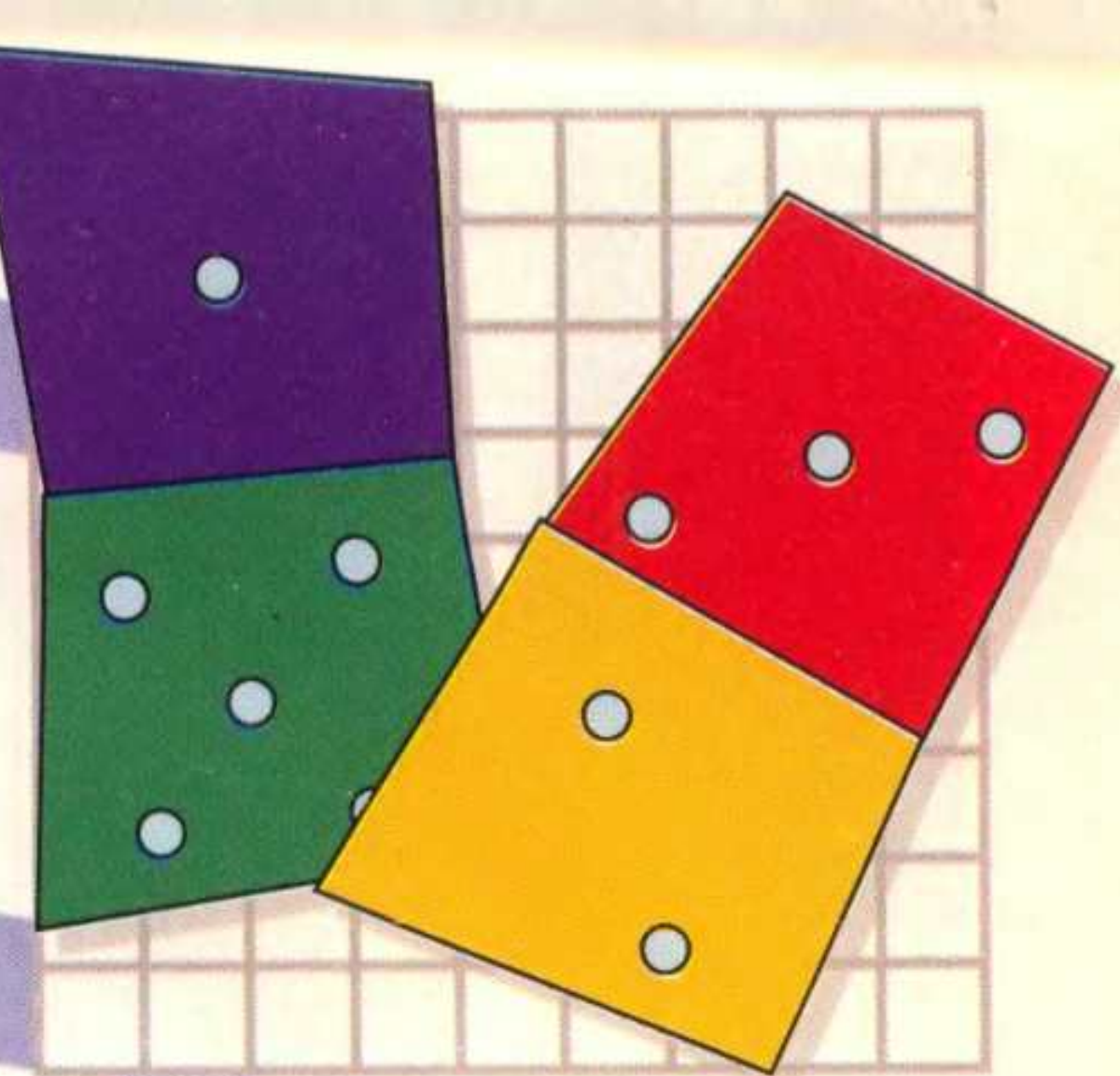
klejono  
mu oczy. Ma ślady po otar-  
ciach na nadgarstkach i kost-  
kach. Poza tym ślady przypa-  
lania papierosem, no i ten  
brakujący palec.

— A czarne dziecko?

— 17 kul. To była egzekucja.  
Masz tu adres matki. Pani  
Bernadette Washington.

Carey zanotował wszystko,  
pożegnał się z Samem i wy-  
szedł. Nie zapomniał o pacz-  
kach z rzeczami osobistymi  
Hickmana i dzieciaka.

Na South Central pokręcił się  
po miejscu, gdzie jeszcze kilka  
godzin temu leżały zwłoki  
Boba. Nic nie znalazł, ale po-  
szedł wzdłuż alejki aż do spalo-  
nego budynku, po którym zo-  
stała tylko przednia ściana. Jego  
uwagę zwróciło znane grafitti



"RBGB" na prostopadłym do  
ściany murze. Podszedł bliżej.  
Wyraźne ślady kul. Wyjął nożyk  
i powiększył delikatnie jedną z  
dziur. Poszło nieźle. Po kolei  
powyciągał i pochował do tore-  
bek kilkanaście kul. Potem wy-  
szedł przez stare drzwi prowa-  
dzące na ulicę. Zwrócił uwagę  
na stojącego na chodniku kolo-  
rowo ubranego, czarnoskóre-  
go młodzieńca.

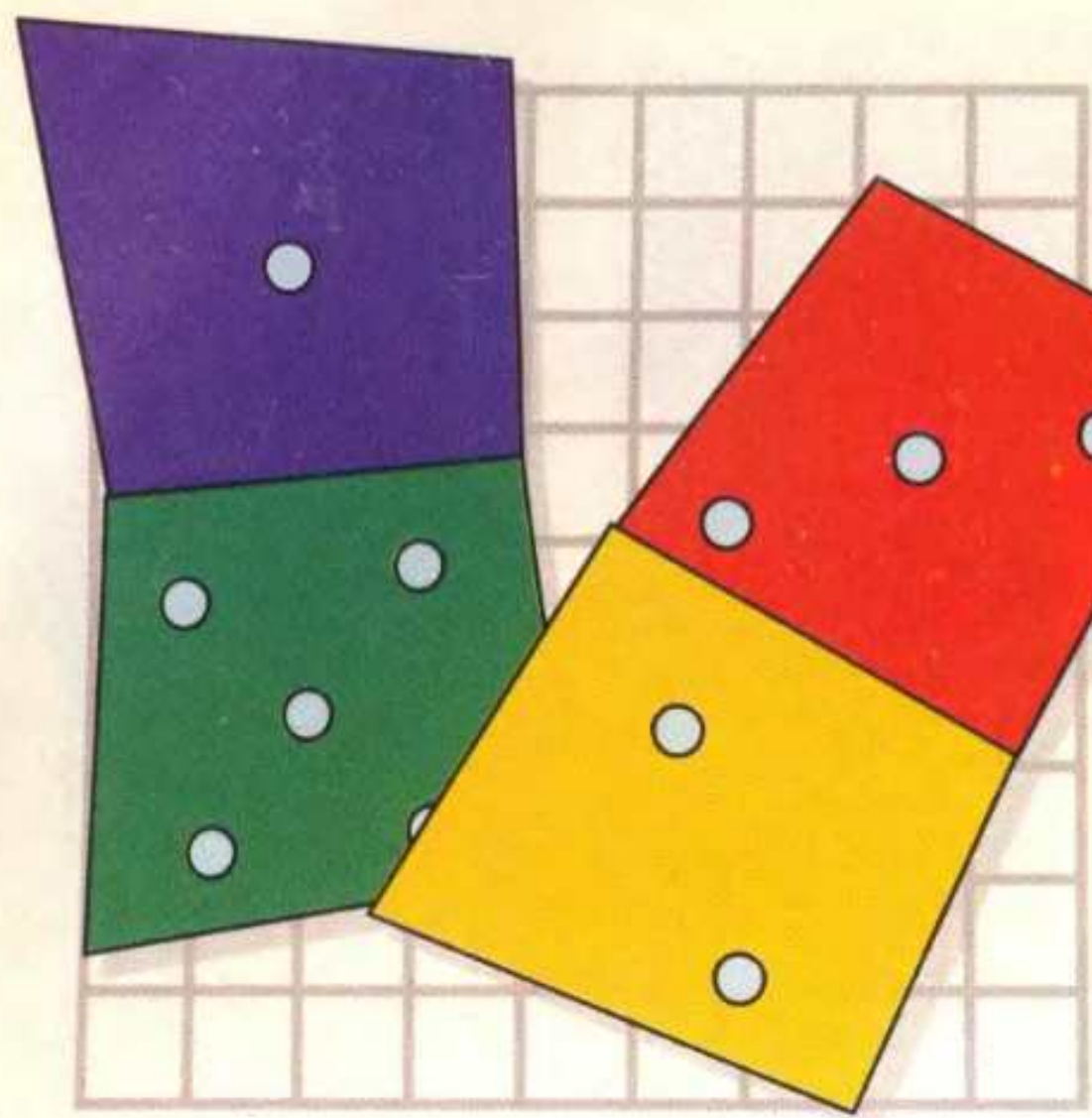
— Dzień dobry. Jestem detek-  
tyw Carey z LAPD — powie-  
dział pokazując odznakę.  
— Cześć...

Emmo, bo tak nazywał się  
chłopak, nie wiedział nic intere-  
sującego o wydarzeniach po-  
przedniej nocy. Znał za to Bob-  
by'ego Washingtona. Carey zo-  
stawił mu numer telefonu. Idąc  
kilkadziesiąt metrów w  
dół ulicy znalazł  
sklep. Przypo-  
mniał so-  
bie,



co zrobio-  
no z Hickmanem i  
kupił klej. Wziął też jedno ja-  
błko. Gdy we włączonym tele-  
wizorze właśnie pokazano, jak  
przed budynkiem departamen-  
tu rozprawił się z dziennikarką,  
wołał już o nic nie pytać i wy-  
szedł. Na chodniku obok domu  
Washingtonów spotkał małą,  
może pięcioletnią dziewczynkę.  
Zobaczył w jej oczach strach  
przed obcymi ludźmi (tym bar-  
dziej — białymi), więc pokazał  
jej dla świętego spokoju odzna-  
kę i obdarował jabłkiem. Okaza-  
ło się, że to siostra Bobby'e-  
go Washingtona — LaSondra.  
Sama pani Washington siedzia-





ła na schodach domu. Była w strasznym stanie, więc Carey oddał jej tylko paczkę z rzeczami osobistymi syna, krótko porozmawiał i pożegnał się.

W 1987 roku pojawiła się w Polsce gra "Trap Door" firmy Macmillan/Piranha. W ówczesnym "Komputerze" (który za pośrednictwem Redakcji Programów Komputerowych KWCz wydał tę grę w polskiej wersji językowej) stwierdzono, że "Trap Door" bardziej przypomina film animowany niż grę komputerową. Rzeczywiście, gra ta dysponowała jak na owe czasy (i ówczesne komputery) szaloną grafiką, a porównanie z filmem rysunkowym stało się odtąd często przytaczanym określeniem jej poziomu. Potem przyszły gry jeszcze lepsze. Gdy komputery 16-bitowe spowszedniały, gry przypominające kreskówki w takim stopniu jak "Trap Door" stały się standardem, a pojawiły się produkcje, dla których określenie "film animowany" nie stanowiło już hiperboli ("Space Ace", "Dragon's Lair"). Biorąc pod uwagę wszystko, co powyżej napisa-



łem uważam, że gra "Police Quest IV — Open Season" firmy Sierra On-Line przypomina zwykły, fabularny film, oglądany w telewizji czy kinie. Jak bardzo przypo-

mina? Zamieszczone zdjęcia nie powiedzą wiele. Na te pytania musicie odpowiedzieć sobie sami, gdy tę grę zobaczycie kiedyś "na żywo". Owszem, obraz nie sprawia wrażenia całkowicie naturalnego — animowane (?) są tylko pierwszoplanowe, główne postacie. Tło pozostaje statyczne. Niektóre operacje na ekranie przebiegają za wolno (nawet na dobrym komputerze), niektóre zaś za szybko. Cóż, gra z taką grafiką jak "PQ IV" z definicji powinna przybrać formę multimedialną.

Teraz przyszedł czas na spełnienie przykrego obowiązku, jakim była rozmowa z żoną Hickmana — Katherine. Stara przyjaźń łącząca całą trójkę bynajmniej nie ułatwiała sprawy. Drzwi otworzyła chrześniaczka Carey'a, Valeria.

— Mama zaraz zejdzie, wujku...  
— Carey usiadł wygodnie. Chwilę potem pojawiła się Katherine Hickman, kiwnęła smutno głową na widok gościa i usiadła, a raczej skuliła się na kanapie.  
— Katherine...  
— Cały czas mam nadzieję, że to tylko sen. Obudzę się, a Bob będzie razem z nami...  
— Katherine, chciałbym, żebyś wiedziała, że przydzielono mi prowadzenie tego śledztwa. Na razie weź rzeczy Boba. — Carey położył paczkę na stole.  
— Dzięki. Chciałabym, żebyś to wziął — bardziej wyszeptano niż powiedziała Katherine i podała mu kamizelkę kuloodporną Hickmana.

Carey podziękował i schował pamiątkę po przyjacielu.

— Katherine, czy to prawda, że Bob miał jakieś kłopoty związane z pracą? — zapytał po chwili ciszy.  
— Tak. Przemoc z jaką spotykał się na ulicy, przemoc ze strony gangów. Nie zawsze dawał sobie psychicznie z nią radę.  
— A... farmaceutyki? Czy nie próbował sobie pomóc w ten sposób?  
— John! Jak możesz! — Katheri-

ne schowała twarz w dłoniach i wybiegła z salonu.

Carey już miał wychodzić, gdy krótka rozmowa z Valerie zwróciła jego uwagę na szafkę w przedpokoju. W jednym z garniturów znalazł środki uspokajające.

Gdy wracał do biura przypomniał sobie o czekającym go środowym sprawdzianie, skręcił więc w kierunku Akademii Policynnej. Na strzelnicy wypełnił formularz 13.5.1 (wolne strzelanie), zapłacił za kule i wziął specjalne słuchawki. Poszło mu nawet nieźle. W środę nie powinno być problemów.

"Ciężki dzień" — pomyślał Carey wchodząc do Parker Center — budynku, w którym mieścił się departament policji. Przypiął do garnituru legitymację służbową i zjechał windą do piwnicy, gdzie urzędował cały SID — wydział analizy dowodów.

— Masz już coś? — zapytał siedzącej za okienkiem Julie Chester.  
— Wszystkie testy, jak toksykologia Hickmana czy balistyka kul z ciała chłopca są jeszcze w toku, ale mamy ślady DNA ze szminki pozostawionej na niedopałku papierosa. Będziemy jeszcze nad tym siedzieć.  
— Chester, masz tu klej kupiony niedaleko miejsca przestępstwa. Sprawdź czy to nie ten, którym zaklejono oczy Boba.  
— O.K.

Carey podał Julie torebkę z wydłubanymi ze ściany kulami.

— A to...  
— To na górę. Nie mogę przyjąć tego tak po prostu do laboratorium, bez całej papierkowej roboty.  
— Aha. A co powiesz o tym — wręczył dziewczynie tabletki Hickmana — czy Bob mógł to przedawkować?  
— Skąd! — Julie rzuciła okiem na tabletki — to zwykłe valium.

Carey pojechał jeszcze na IV piętro, aby oficjalnie przekazać kule do badań balistycznych po czym powrócił do swojego biura. Kiedy wchodził, właśnie dzwonił telefon.



— Halo. Detektyw John Carey, wydział zabójstw LAPD — rzucił do aparatu.  
— Sie ma kotku, Emmo po tej stronie. Czy wyrażasz ochotę dowiedzieć się czegoś nowego? Mam coś. Jeśli chcesz o tym zagadać — jestem u siebie. Na razie...

Emmo czekał na niego przy wypalonym budynku na South Central, kiedy Carey zahamował po drugiej stronie ulicy. Zmierzchało. Policjant wysiadł z samochodu i uśmiechnął się do swojego potencjalnego informatora. W tym momencie uwagę jego zwrócił podejrzany ruch za sylwetką chłopaka. Policynny instynkt kazał mu szybko przycupnąć za samochodem. Nie mylił się. Padły strzały. Emmo przewrócił się na chodnik. Carey przytomnie wyjął kamizelkę kuloodporną, którą ciągle jeszcze miał przy sobie. Zarzucił ją na siebie i podskoczył do bagażnika. Spojrzał zza samochodu — ktoś strzelał z okien spalonej ruiny. Carey otworzył kluczykiem bagażnik i zabrał z niego policyjny karabin. Kiedy wycelował w okno, zorientował się, że nie jest sam. W stronę budynku cały czas padały strzały. Zdążył wypalić kilka razy, kiedy wszystko ucichło i nagle, jak spod ziemi, wokoło pojawiło się mnóstwo glin ze specjalnej jednostki operacyjnej CRASH.

**Powiem otwarcie — nie lubię tekstówek Sierry.**





**Central, z nagłym atakiem Dennisa Walkera, a wcześniej jego dziewczyny — w każdym wypadku autorzy gry fundują nam zawody na szybką mysz, mające charakter "rosyjskiej ruletki". Bez sensu.**

**Wtorek, 9.00 rano**

— Co ty wczoraj wyprawiałeś?  
— porucznik Block był naprawdę wściekły. — Najpierw ta dziennikarka. Chcesz, żeby media zrobiły z ciebie oszołoma? Ale to wszystko nic. Przede wszystkim powiedz mi, co robiłeś w samym sercu tajnej podpuchy na handlarzy bronią zorganizowanej przez CRASH? Wszystko im zepsułeś. Trzy miesiące roboty i kupa forsy, a wszystko co mają to m i e j-



scowy  
zł Ragtop  
Spiff. Twój informator, który leży teraz w szpitalu, zaczął cienko śpiewać i zeznał, że to ten Spiff zabił małego Washingtona. SID sprawdzi, czy broń Spiffa pasuje do wyników testów balistycznych zdjętych ze śladów po kulach u małego. Aha, jedyny pozytywny aspekt całej zadymy to to, że w mieszkaniu Spiffa znaleźliśmy broń Hickmana.

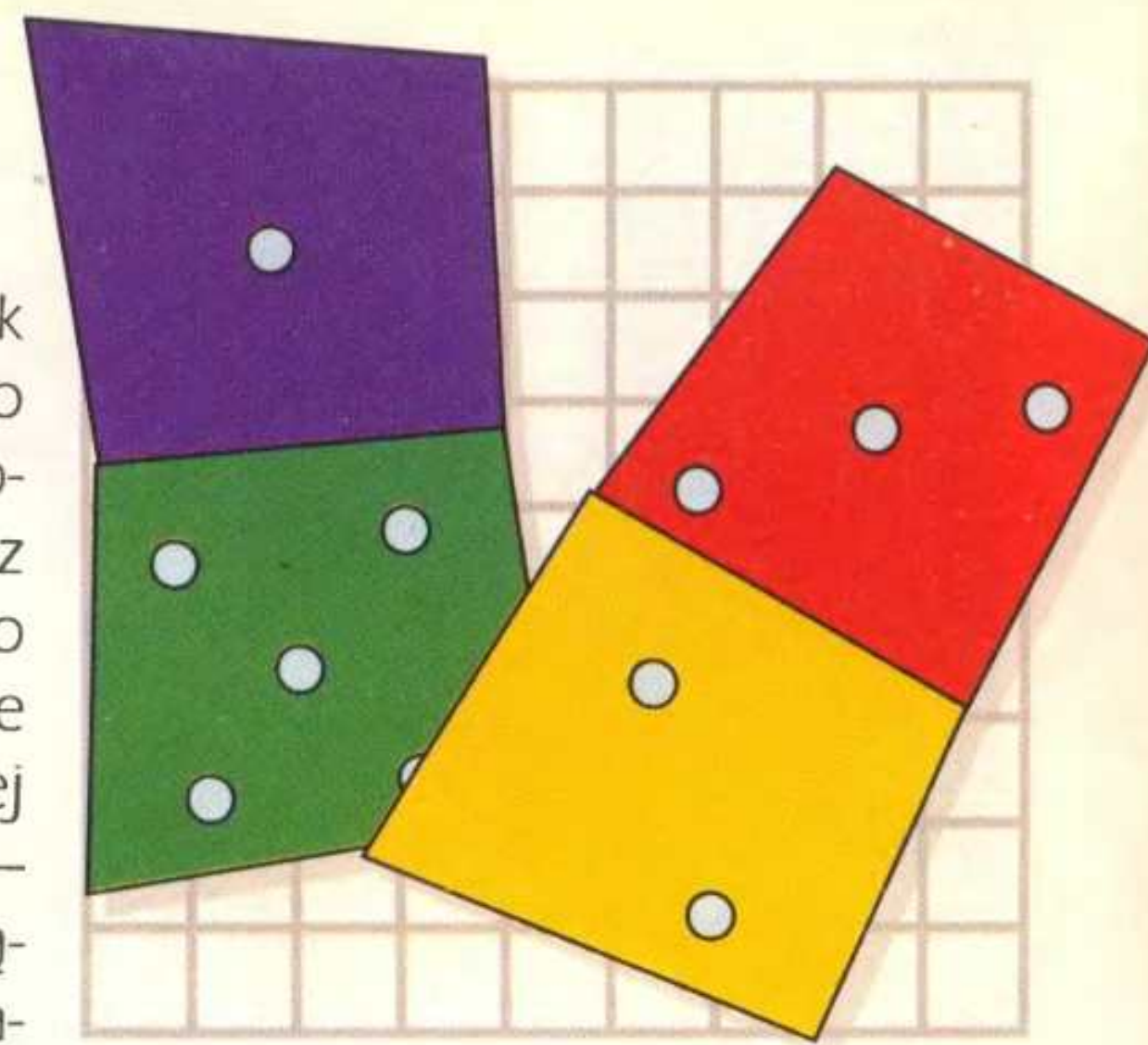
Carey podniósł się z krzesła.

— Poruczniku, trzeba ustalić powiązania między śmiercią Hickmana i Washingtona!  
— Zostaw to na razie — Block wypił łyk kawy — masz następne ciało. Posterunkowy Garcia znaleziony o czwartej

rano na trawniku tego, jak to tam mówią... rapera Yo Money. Jedź tam i nie zapomnij zabrać swojej spluwy z SID. Zrobili na niej testy, bo Komisja chce wiedzieć, gdzie i do kogo strzelałeś... Lepiej nie udawaj już kowboja — porucznik popatrzył znacząco na Carey'a po czym wskazał wzrokiem drzwi.

Po wyjściu od szefa Carey szybko napisał raport na temat wydarzeń poprzedniej nocy i dał go Halowi. Potem zjechał na dół do SID i odebrał swoją broń. Przy okazji dowiedział się, że ślady pozostawione w ciele Washingtona pasują do kul wyjętych przez niego ze ściany na South Central, nie mają jednak nic wspólnego z bronią Hickmana. Na pożegnanie Julie zaprosiła go na piwko razem z Samem Noblesem w lubianej przez nich knajpie Short Stop.

Wygląd siedziby Yo Money'a bynajmniej nie wskazywał, że jest on przedstawicie-



przepelniona popielniczka.

— No! Jest w końcu któryś. To gównu ma natychmiast zniknąć sprzed naszego domu. To jest jakiś żart?! Że to niby wszystko przez "kontrowersyjne" teksty Yo? Jeśli spadnie sprzedaż płyt, to przysięgam, że skopię komuś dupę!  
— Czy mógłbym zadać pani kilka pytań?  
— Spadaj...

Na takie dictum Carey odwrócił się w stronę rapera.

— Detektyw John Carey, wydział zabójstw LAPD. Kto pierwszy zobaczył ciało?  
— Ochrona, to znaczy... wszyscy naraz je zobaczyliśmy. Była impreza...  
— Czy znał pan wszystkich swoich gości?  
— Ja nie wpuszczam obcych. Sprowadziłem kilka panienek dla moich kumpi.  
— Czy ma pan jakichś wrogów?  
— Każdy ma! Mnie wkurza tylko ten faszystowski gość, który ciągle przysyła mi pocztą kupę gówna. Nazywa się Dennis Walker.

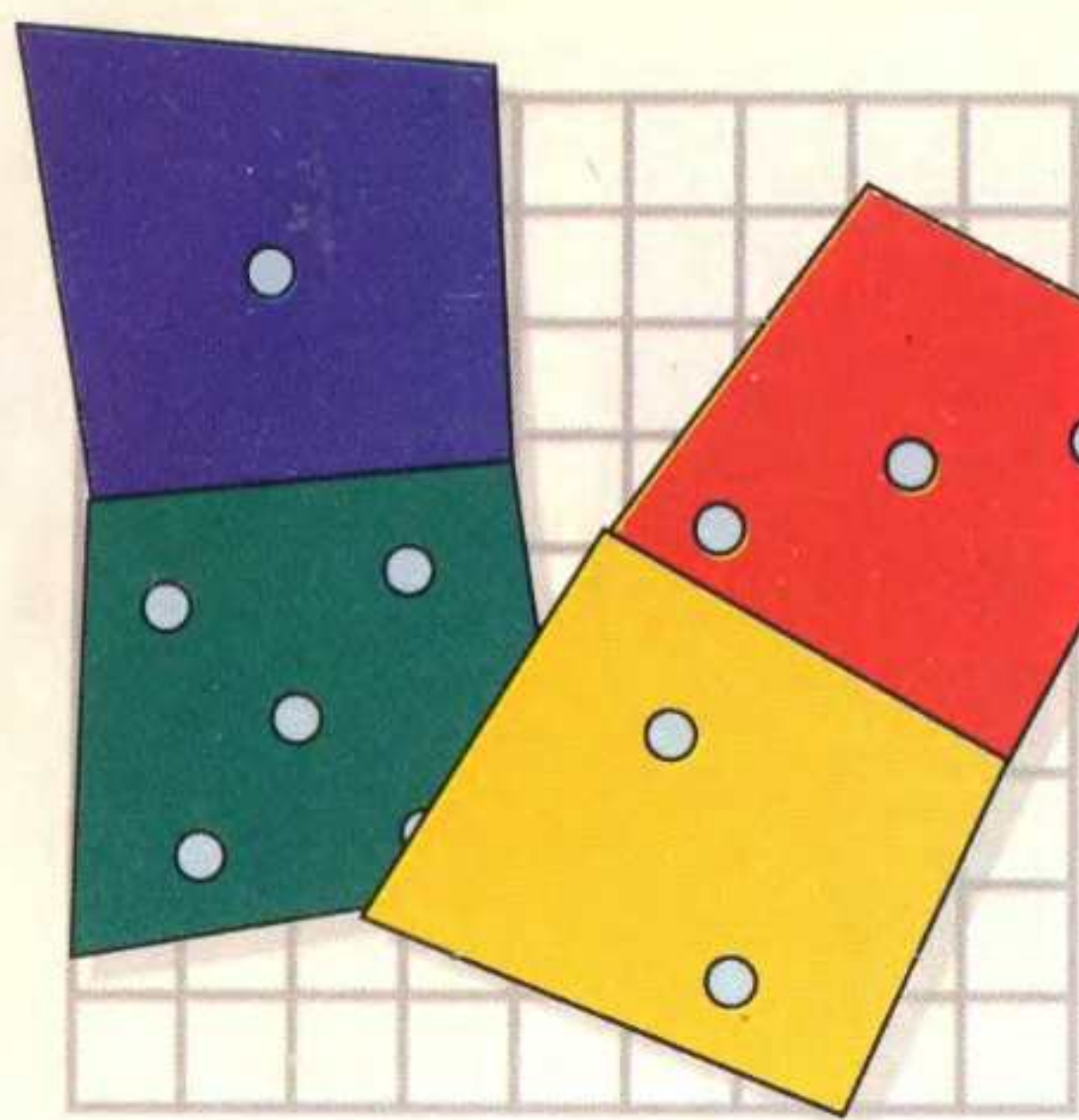
Gdy Carey opuścił dom Yo Money'a, postanowił rozejrzeć się po krzakach. Miał nosa — znalazł czerwony damski pantofel. "Zobaczmy, co ciekawego do powiedzenia na temat znalezionego ciała ma Sam" — pomyślał i wsiadł do samochodu.

Okazało się, że poza potwierdzeniem zaproszenia na piwo z Chester, Sam nie miał nic ciekawego do powiedzenia.

— To samo co z Hickmanem. Te same nakłucia, najprawdopodobniej też otruty. Próbkę płynów ustrojowych przesłałem do SID, podobnie jak włókna znalezione w miejscach,

**Dlaczego? Bo istnieją tekstówki Lucasfilmu, które nie mają wszystkich wad konkurencji, natomiast posiadają jej zalety. Chodzi mi konkretnie o elementy "zręcznościowe" jakie w sierra-produkcjach są zdecydowanie przedawkowane. Sekwencje te mają to do siebie, że najczęściej kończą się naszą śmiercią — tym rozkoszniejszą, im więcej etapów i trudnych momentów mamy już za sobą. Oczywiście, można ratować się save'em — ale gdzie tu wyrafinowana intelektualna rozrywka? To, o czym mówię, zostało świetnie sparodiowane w starej grze "Secret of the Monkey Island" (oczywiście produkcji Lucasfilmu). Bohater — Guybrush Threepwood — w pewnym momencie spada ze skały, a na ekranie pojawia się charakterystyczne dla Sierry okno dialogowe z cyniczną triadą "Restore—Restart—Quit". W "Monkey Island" cała sprawa okazuje się zabawnym interludium (Guybrush wraca na krawędź skały i gra toczy się dalej), ale w oryginale pozostaje płacz i zębów zgrzytanie. I tak właśnie jest w "PQ IV" w scenie z pułapką na South**





gdzie denat miał związane ręce i nogi. Jeśli chodzi o okaleczenia, tym razem zaklejono usta, nie oczy. Brak palca u nogi. — Sam monotonicznie przecierał ruchomy stół do transportu zwłok. — Aha, jeszcze jedno. Ani Hickman, ani Garcia nie mieli resztek jedzenia w żołądku. To się prawie nie zdarza...



**Kilka uwag technicznych. Gra zajmuje — jak można się było po grafice spodziewać — 20 baniek na twardym dysku. Ale uwaga — posiadacze dobytyspejsów i innych stakerów niech szykują 30, bo program jest wewnętrznie skompresowany. Trochę kłopotów sprawia mysz, szczególnie w trybie VESA. Może "przeskakiwać" za dużą liczbę pikseli. Trzeba wtedy wyzerować "Report Rate" myszy, np. komendą mouse /r0 (zależy to od konkretnego sterownika). We wspomnianym tu trybie VESA (640 x 480 x 256) podwyższonej rozdzielczości użyto tylko do postaci detektywa Carey'a na dalszych planach (nie "rastruje" się wtedy, lecz płynnie zmniejsza) oraz do "rysowanych" przedmiotów, którymi operujemy w grze. W sumie cała para w gwizdek, bo tło (czyli cały efekt gry) zostało w koscie 320X200.**

Po powrocie do biura Carey napisał raport z przesłuchania Yo Money'a i oddał go Halowi. Szybko usiadł do komputera i wklepał

nazwisko Walker. Członek organizacji "Aryjczycy za sprawiedliwość". Asystent przewodniczącego Erika Straussa. Wielokrotnie aresztowany za zakłócenia porządku i napastowanie.

Po drodze do mieszkania Walkera, Carey postanowił odwiedzić jeszcze raz panią Washington. Sama gospodyni nie była rozmowna, ale od La-Sondry dowiedział się, że kiedy zabito jej brata widziała w okolicy piękną kobietę, ubraną w czerwoną sukienkę. Kobieta paliła papierosy.

Dennis Walker mieszkał w północnej dzielnicy Los Angeles — Devonshire. Carey zastukał do drzwi. Otworzył wysoki, grubo blondyn w skórzanej kurtce.

— Słucham?

— Szukam Dennisa Walkera. Detektyw John Carey, wydział zabójstw LAPD — powiedział pokazując odznakę.

— Proszę.

Pierwsze, co zwróciło uwagę Carey'a, to stanowczo za głośny pruski marsz dolatujący z głośników. Drugie, to narodowo—sojalistyczne i rasistowskie freski wykonane farbą w aerozolu. Całości dopełniała wisząca na ścianie flaga wojenna Trzeciej Rzeszy. "Chyba nie dostanie swojego depozytu jak będzie opuszczał to mieszkanie" — pomyślał Carey i zapytał Walkera:

— Zna pan rapera Yo Money?

— Twierdzi on, że mu pan grozi.

— Nic nie słyszę — krzyknął Walker.

— W takim razie, czy można ściszyć tę muzykę? — odparł zdenerwowany Carey.

— Proszę — powiedział aryjczyk wskazując na wieżę stereo.

Carey podszedł do sprzętu i pochylił się szukając pokrętła mocy. W tym momencie stojący przy wyjściu na balkon Walker przechylił się przez barierkę i szybko zeskoczył na ziemię, po czym rzucił się do ucieczki. Carey nawet tego nie zauważył, ale ściszywszy muzykę usłyszał kroki za swoimi plecami. Odwrócił się szybko. Z sąsiedniego pokoju zbliżała się dziewczyna z nożem w ręku. Carey błyskawicznie wyciągnął pistolet w ostatniej chwili, tuż przed nosem wariata.

— Stój! Ręce do góry! — krzyknął. Dziewczyna zatrzymała się i posłusznie podniosła ręce do góry.

— Teraz rzuć nóż... Dobrze... załóż ręce na głowę i odwróć się, uklęknij. Dziewczyna spokojnie wykonała wszystkie polecenia. Carey, nie wypuszczając pistoletu, lewą ręką wyciągnął kajdanki. Podszedł do napastniczki i zapiął jej "bransoletki".

— Masz prawo do zachowania milczenia...

\* \* \*

— No, z taką babką jeszcze nie miałem do czynienia... — siedzący przy swoim biurku Carey podrapał się po głowie.

— Cholera, wszystkie kobity to potwory. A ta co siedzi u porucznika to co? Biedny sukinsyn, cholera.

Okazało się, że w biurze szaleje matka zamordowanego Rene Garcii. Wychodząc z pokoju porucznika, dopadła Carey'a żądając natychmiastowego złapania morderców jej ukochanego synka, który zawsze słuchał mamy i jej pomagał. W końcu Carey znalazł czas, żeby napisać raport z próby zabójstwa policjanta przez pannę Wendy James, córkę Erika Straussa, wodza "Aryjczyków za sprawiedliwość". Już miał wstać, kiedy znalazł na biurku spóźnioną informację o pogrzebie Boba. No tak, dziesiąta rano już dawno minęła. Postanowił odwiedzić Katherine, tym bardziej, że poprzednim razem nie dokończył z nią rozmowy.

Drzwi otworzyła sama wdowa.

— Wejdz...

Na stole w salonie leżał złożony sztandar z trumny Hickmana.

— Szkoda, że nie byłeś na pogrzebie.

— Za późno mnie poinformowano, Katherine.

— Wiem, jesteś zajęty śledztwem. Nic mi o nim nie mówią, chyba nie chcą mnie martwić...

— Są dobre wieści. Oczyszciliśmy imię Boba z ewentualnych podejrzeń o morderstwo tego dzieciaka. Odzyskaliśmy broń Boba i testy balistyczne to wykluczyły. W ogóle, pojawiły się nowe dowody wskazujące na to,

## POLICE QUEST IV

Sierra On-Line 1993  
Przygodowa  
IBM PC

Grafika		100%
Dźwięk		70%
Grywalność		85%
Pomysł		75%
Ogółem		80%

że obie sprawy nie są ze sobą związane.

Katherine kiwnęła smutno głową.

— Bardzo mi przykro — powiedział stanowczym głosem Carey — ale musimy wrócić do przerwanej rozmowy. Czy tamtej nocy coś się w domu stało?

— Tak — widać było, jak Katherine opuszczają emocje — jak zwykle pokłóciliśmy się. Bob wyleciał z domu, nie biorąc naszego samochodu.

— O co się pokłóciliście?

— O to co zwykle. O picie, a raczej o picie i tabletki. Bob mieszał te dwie rzeczy. Robił się straszny. Wrzeszczał na mnie i na Valerie bez najmniejszego powodu. — Katherine przerwała na chwilę. — Tamtej nocy nie wytrzymałam i byłam wobec niego bardzo ostra. Teraz widzę, że jestem winna jego śmierci.

— Nie, Katherine. Kto inny jest winny śmierci Boba i ja tego kogoś dopadnę.

**Marcin Grabski**

**Od redakcji**

Z bólem serca ucinamy w tym miejscu relację ze śledztwa w sprawie śmierci Boba Hickmana (i nie tylko, jak się potem okazało). Pełny opis zająłby ok. 18 stron "Gamblera". Mamy nadzieję, że każdy, nawet bardzo jeszcze zielony detektyw po przejściu tego niewielkiego kawałka gry załapie jej klimat na tyle, aby samodzielnie poprowadzić dalsze dochodzenie. Nie można przecież puścić wolno glinobójcy.

# POLICE QUEST IV



# LA- TA- JĄCA FOR- TECA

**B—17 FLYING FORTRESS TO JEDEN Z LEGENDARNYCH SAMOLOTÓW, KTÓRE BRAŁY UDZIAŁ W II WOJNIE ŚWIATOWEJ, KLASYCZNY PRZYKŁAD CIĘŻKIEGO BOMBOWCA DALEKIEGO ZASIĘGU. NIC WIĘC DZIWNEGO, ŻE FIR-**

**MA MICROPROSE ZDECYDOWAŁA SIĘ NA STWORZENIE SYMULATORA TEGO SAMOLOTU.**

cały okres walk w Europie B—17 zrzuciły 640 036 ton bomb i zestrzeliły 6659 wrogich samolotów, przy stratach własnych 4688 Latających Fortec.

Projekt B—17 powstał w 1934 roku, kiedy o czterosilnikowym bombowcu myślało nie tak dużo osób. Można zaryzykować twierdzenie, że był to od samego początku samolot pechowy — prototyp rozbił się wkrótce po starcie podczas jednego z pierwszych lotów. Rozpoczęto jednak jego produkcję.

Także chrzest bojowy w lipcu 1941 r. — nalot na Wilhelmshaven z wysokości ponad 9000 m nie zakończył się zbyt dobrze: bomby nie trafiły w cel, karabiny maszynowe zamarły. Następne loty nie przyniosły lepszych efektów.

Mimo tak trudnych początków B—17 stał się jednym z najlepszych bombowców II wojny. Firma Boeing pracowała nad nowymi wersjami przez całą wojnę. W ten sposób powstały B—17E (pierwsza wersja Fortecy z prawdziwego zdarzenia), B—17F i B—17G (ostatnia, najliczniejsza wersja, produkowana od końca 1943 roku).

Regularne loty rozpoczęły B—17 wraz z pojawieniem się w Wielkiej Brytanii 8. Armii Powietrznej USA. 17 sierpnia 1942 r. dwanaście Latających Fortec brało udział w nalocie na stację rozrządową w Rouen-Sottevill. Od tego czasu uczestniczyły w wielu akcjach bombowych, m.in. w największym pojedynczym ataku powietrznym II wojny — 24 grudnia 1944 r. podczas niemieckiej kontrofensywy w Ardenach (wzięło w nim udział 2055 bombowców i 1024 myśliwce).

Ostatni nalot przeprowadzony został 25 kwietnia 1945 r. na zakłady Skody w Pilźnie. Przez

Jak wszystkie inne gry firmy MicroProse, także i ta symulacja została zrealizowana z rozmachem. Interesującym rozwiązaniem jest możliwość gry nie tylko na stanowisku pilota (jak to zwykle bywa), ale także dowolnie wybranego członka załogi. A jest w czym wybierać: oprócz pilota i drugiego pilota w skład załogi Latającej Fortecy wchodzi: bombardier, nawigator, radiooperator i strzelcy — górna i podkadłubowa wieżyczka, lewoburtowe, prawoburtowe i tylne stanowiska strzelców (jeden z nich jest jednocześnie inżynierem pokładowym). Stanowisko zmienia się przy pomocy klawiszy funkcyjnych.

Kampanię warto rozpocząć od lotów treningowych i zapoznania się z członkami załogi. Każdy ma inne możliwości i kwalifikacje, co bywa przydatne, gdy któryś zostanie ranny podczas akcji — można wybrać lepszego zastępcę. Ponadto każdy lot treningowy wpływa korzystnie na całą załogę — podwyższa jej kwalifikacje i morale.

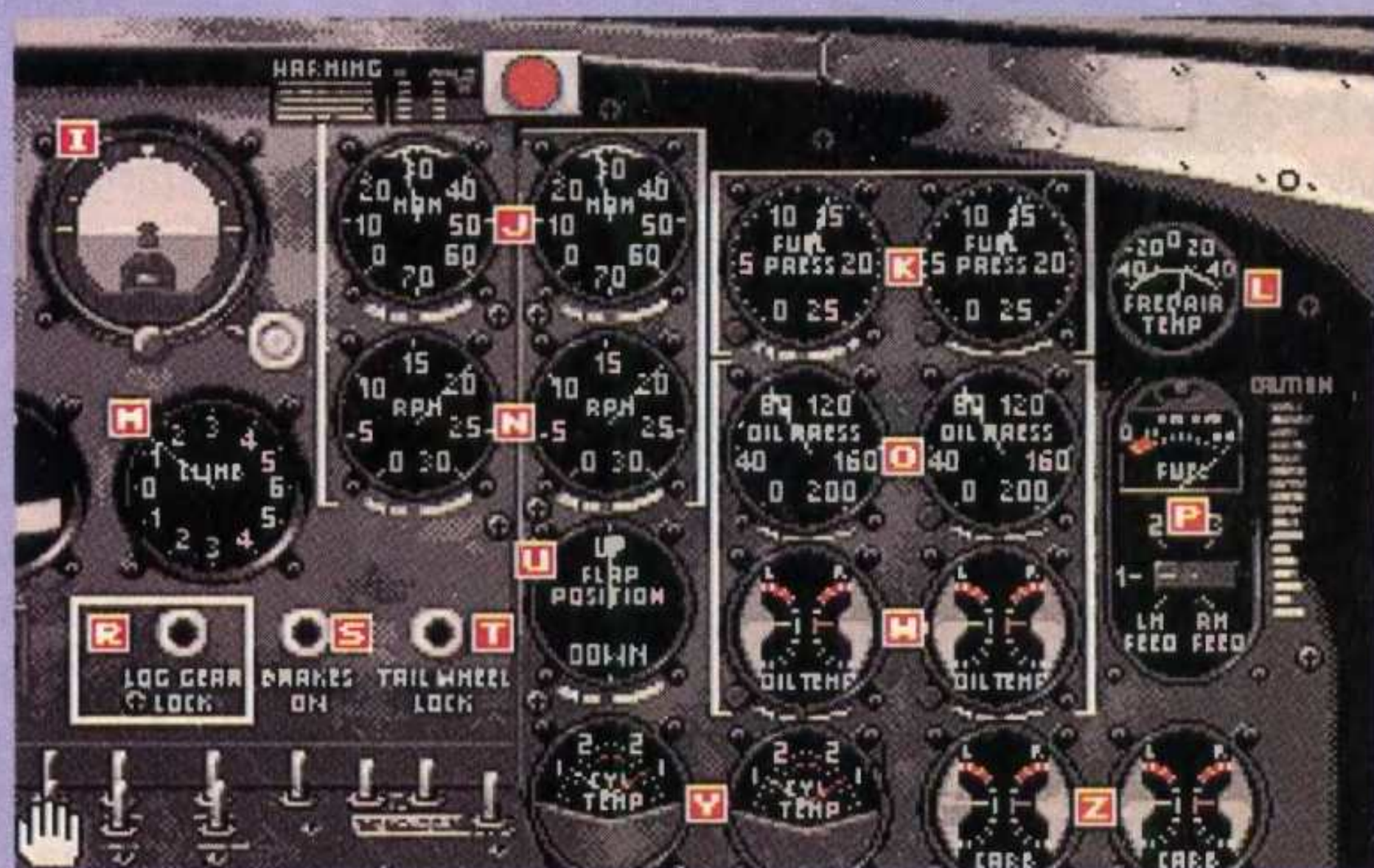
Przed każdym lotem ma miejsce odprawa, na której można zapoznać się z mapą (obejrzeć planowaną trasę przelotu, poznać punkty orientacyjne) oraz obejrzeć sporządzone przez zwiad lotniczy filmy — głównego i zapasowego celu.

Realia odwzorowane są z dużą dokładnością — można gasić pożary, które wybuchły w samolocie, udzielać pierwszej pomocy rannym, nadawać komunikaty radiowe o pomyślnym (lub nieudanym) przebiegu lotu, albo (w krytycznej sytuacji) skorzystać ze spadochronów...

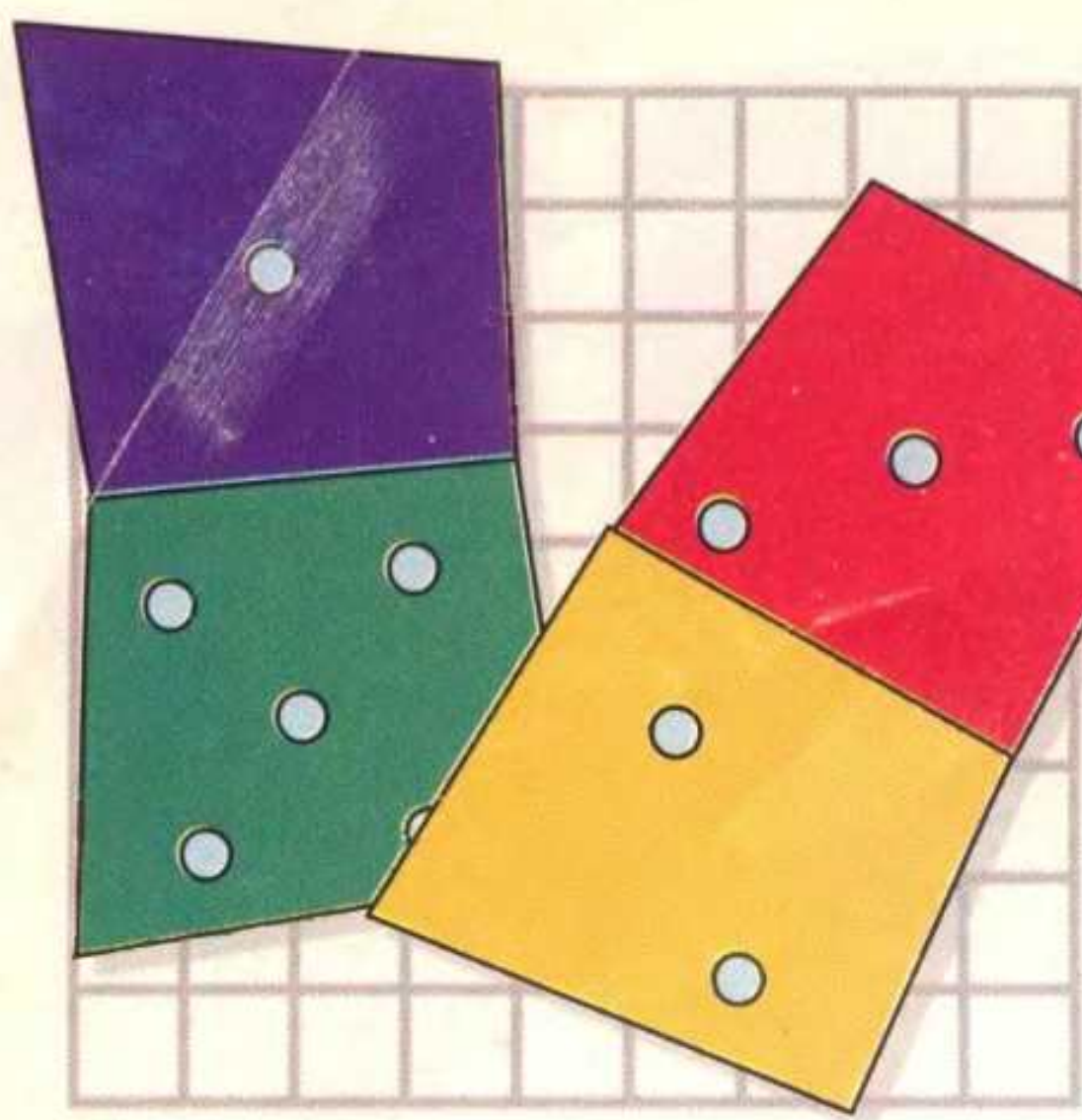
## TABLICA PRZYRZĄDÓW



- A. Radiokompas.
- B. Wskaźnik kierunkowy.
- C. Wskaźnik lokalizacji.
- D. Żyroskop kierunkowy.
- E. Wskaźnik wychylenia sterów.
- F. Prędkościomierz.
- G. Wysokościomierz.
- H. Dopływ tlenu dla pilotów.
- I. Sztuczny horyzont.
- J. Ciśnienie ogólne.
- K. Ciśnienie paliwa.
- L. Termometr zewnętrzny.
- M. Wariometr.
- N. Obrotomierz.
- O. Ciśnienie oleju.
- P. Wskaźnik paliwa.
- R. Wskaźnik wysunięcia podwozia głównego.
- S. Kontrolka hamulców.
- T. Wskaźnik wysunięcia tylnego koła.
- U. Kłapy.
- W. Temperatura oleju.
- Y. Temperatura głowicy cylindrów.
- Z. Temperatura powietrza w gaźniku.







Lekką przesadą (jeszcze jeden ułkon w stosunku do realizmu) są częste błędy w nawigacji. Navi-gator informuje, że "zgubiliśmy się"... Skrajnym przypadkiem takiego zdarzenia jest sytuacja, w której tam, gdzie powinno się znajdować lotnisko (miejsce stacjonowania B—17), rozciąga się bezkresne morze. Jedyną radą jest natychmiastowa reakcja na pierwszy taki komunikat — trzeba podać poprawki do aktualnego położenia samolotu. Nie jest to zbyt prosta operacja — z wyglądu dróg, kolei, czy rzek niewiele można wywnioskować. Bardzo pomocny może być prze-lot w okolicy jakiegoś mia-sta.

Grą steruje się przy pomo-cy myszy, joy-sticka i klawi-szy. Obsługa, przynajmniej na początku, wydaje się do-syć trudna. Sa-ma tablica przy-rządów spra-wia wrażenie bardzo skompliko-wanej (podobnie jak w prawdziwej Latającej Fortecy).

Także ataki przeprowadzane przez myśliwce Luftwaffe są bar-dzo realistyczne — błyskawiczny

nalot i ostrzelanie. W efekcie, cza-su na zestrzelenie wrogiego sa-molotu nie ma zbyt wiele — tyl-ko kilka sekund. Nie jest to więc proste zadanie.

Również bombardowanie stwarza wiele trudności. Z nie-właściwym celowaniem wiąże się znaczna odpowiedzialność. Nie tylko nie wiadomo, czy ładunek nie spadnie na cel cywilny, ale inne B—17 natychmiast uwalniają bom-by (pomyłka b o m b o w c a prowadzącego decyduje o wy-niku całego na-lotu). Dlatego ważna jest tutaj dokładność. Nie trzeba chyba dodawać, że w okolicy daje się zauważyć "pewną aktywność" wrogiej artylerii przeciwlotniczej i myśliwców!

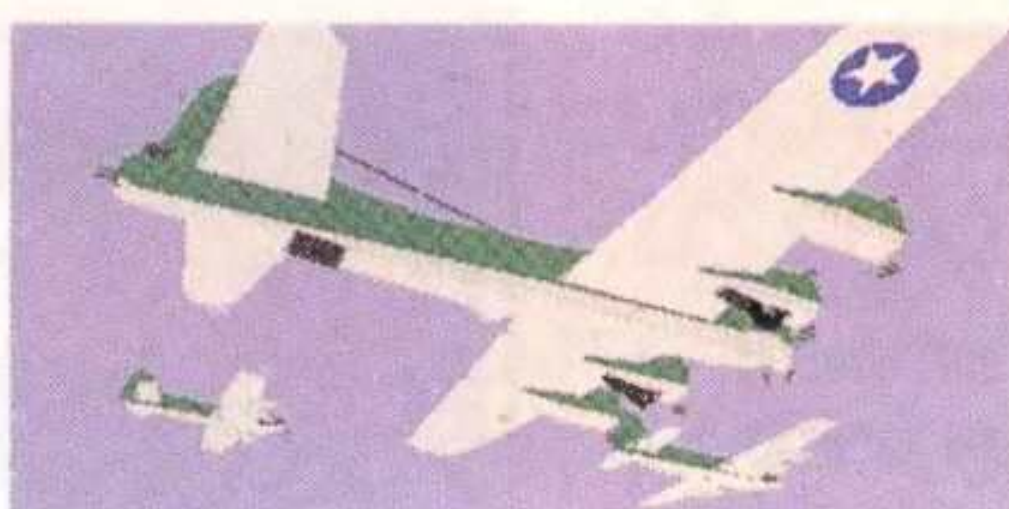
Pilotowanie B—17 nie należy do bardzo ciekawych zajęć, jest to po prostu nudne utrzymywa-

cy silników, a odgłosy wydawa-ne przez karabiny maszynowe nie mają nic wspólnego ze wspomnianym poprzednio reali-zmem — u prawdziwych pilo-tów Luftwaffe wywołałyby one raczej śmiech niż przerażenie!

Nie można jednoznacznie stwierdzić, że B—17 był najlep-szym bombowcem walczącym nad Europą, jednak zaryzykuje stwierdzenie, że ten program jest najlepszą symu-lacją bombowca walczącego pod-czas II wojny światowej (przy-najmniej pod względem realizmu). Dlatego też warto wiedzieć co nieco o Latających Fortecach i trochę na nich "polatać" ...

Program był testowany na Atari ST.

**Jacek Ilczuk**



**NA (BLITZ), GRANĄ TEMPEM PO 5 MIN. NA CAŁĄ PARTIĘ, GDZIE CZĘSTO NIE WIDAĆ MIGAJĄCYCH NAD SZACHOWNICĄ RĄK. NO TAK, ALE BY TO DOCENIĆ TRZEBA SZACHY TROCHĘ POZNAĆ, A PRZYNAJMNIJ NAUCZYĆ SIĘ REGUŁ TEJ GRY.**

To, że komputer (a właściwie program oparty na pewnym al-gorytmie) potrafi grać w szachy dzisiaj nikogo już nie dziwi. Po-czątki szachowej komputeroma-nii nie były jednak tak optymi-styczne. Przez pierwszych 30 lat od chwili, gdy twórca teorii in-formacji C. Shannon wyłożył w 1949 r. podstawy komputerowej gry w szachy, nie potrafio-no stworzyć silnego "sztucznego" szachisty. Dopiero ostatnia dekada przyniosła szokujący wzrost siły gry komputerów sza-chowych. Wprawdzie kompute-ry osobiste są znacznie mniej "in-teligentne" od potężnych ma-szyn typu Cray, ale i tu ich sza-chowe umiejętności wystarczają na skasowanie większości cwa-niaczków o sile gry do 2200 pkt. Elo (a czasami i lepszych).

Program "Kasparov's Gambit" to jeden z najpotężniejszych szachowych twórców jaki spo-

**K A S P A**

**SZACHY TO, W ODCZUCIU NIE-KTÓRYCH, TAKA NUDNA GRA, GDZIE DWÓCH FRAJERÓW LENI-WIE PRZESTAWIA ŚMIESZNE FIGUR-KI PO KWADRA-TOWYCH POLACH, POMALOWANYCH PRZEMIENNIE, NIE WIEDZIEĆ CZE-MU, NA DWA KO-LORY. MALKON-TENCI ZMIENILI-BY MOŻE ZDANIE, OGLĄDAJĄC CHO-CIAŻBY RAZ PARTIĘ BŁYSKAWICZ-**

tkalem. Zajmuje 11 MB na dys-ku twardym, wymaga kompute-ra 386 SX z min. DOS 5.0, 1350 kB pamięci EMS (oprócz 580 kB pamięci konwencjonal-nej) oraz sterownika w standar-dzie VESA do karty graficznej. Dobrze jest też mieć kartę dźwiękową (Sound Blaster, Ad Lib, Roland, Pro Audio Spec-trum), choćby po to, by na wstępie podelektować się frag-mentem (1 min 45 s) utworu "Obrazki z wystawy" Modesta Musorgskiego. W środku nato-miast jest bardzo ładnie opraco-wane graficznie szachowe pole walki z możliwością przestawia-nia w tryb trójwymiarowy, gdzie figury i deskę zrobiono wykorzystując modny obecnie ray—tracing (widoczne słoje w drewnie jak żywe). W trybie 2D marmurkowa szachownica oraz żółte i czerwone figury też są "promieniowo kreślone".

W prawym, górnym rogu mamy wizerunek samego Mae-stro Kasparowa, który zgodził się

**Dystrybutor:**

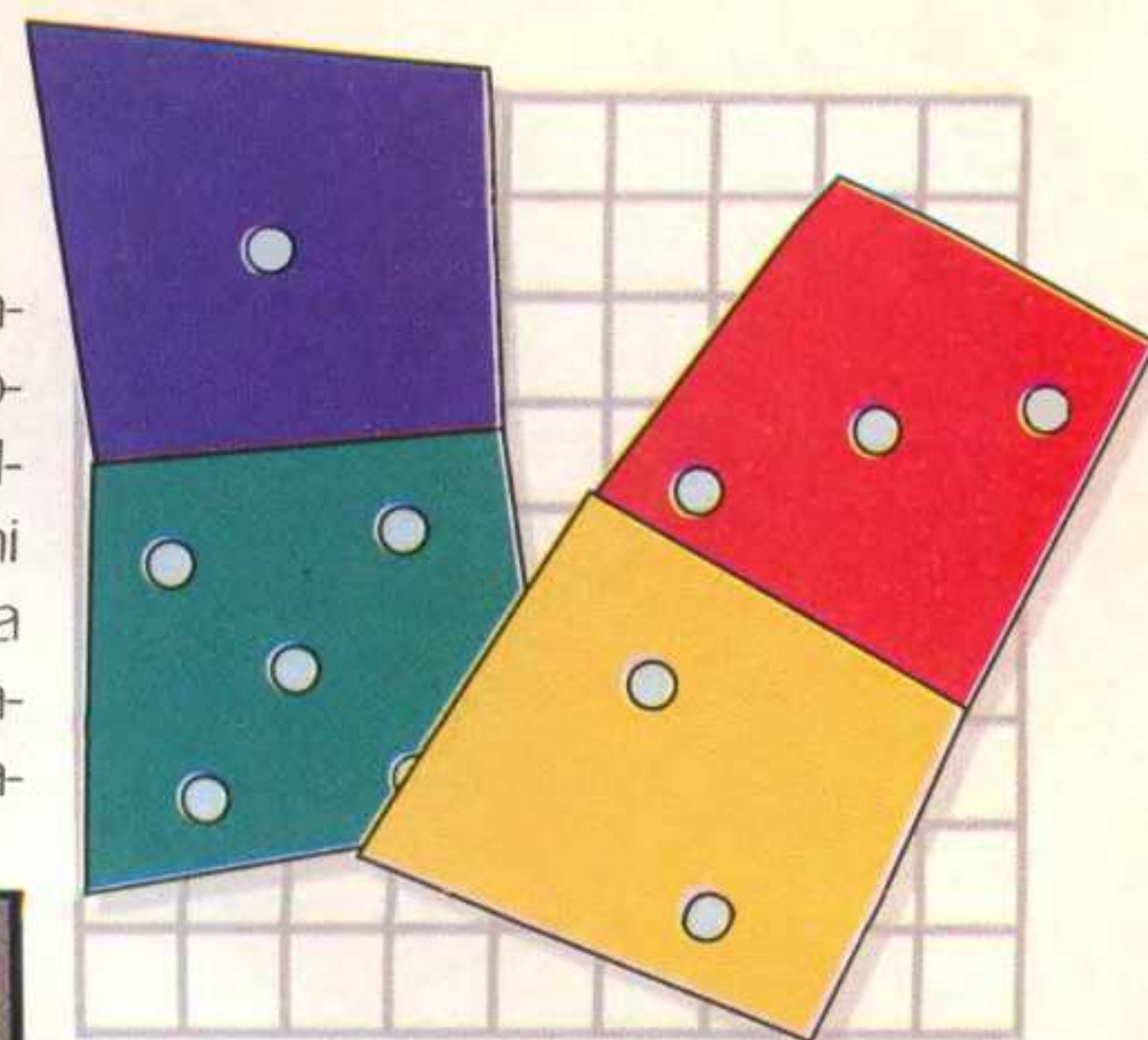
IPS Computer Group  
02-916 Warszawa  
ul. Okrężna 3  
tel. 642-27-66, 642-27-68  
fax 642-27-69

**B-17 FLYING FORTRESS**

MicroProse 1992  
Symulacyjna  
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika		85%
Dźwięk		70%
Grywalność		85%
Pomysł		80%
Ogółem		85%



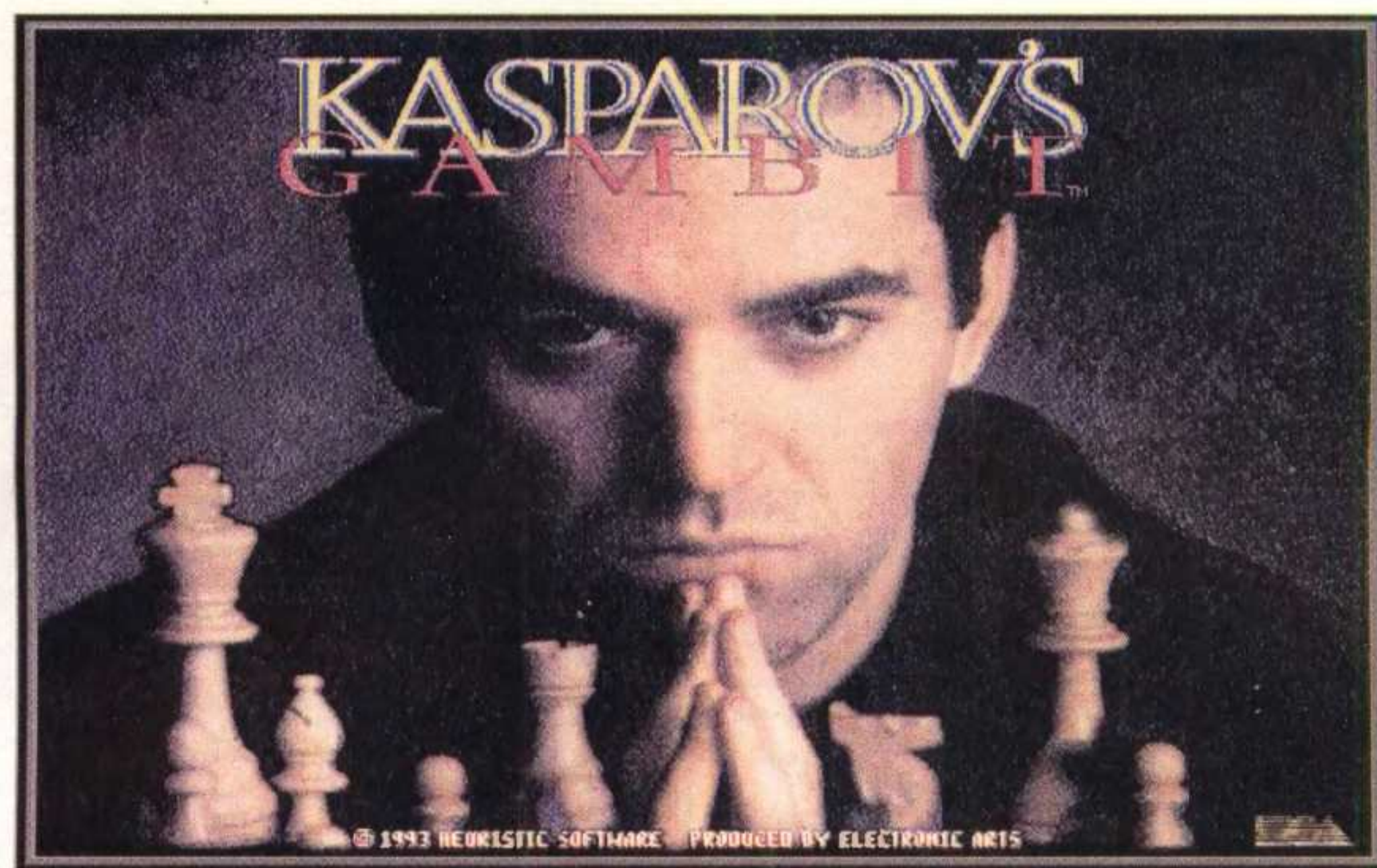


ne, np. "bardzo dobrze", "właśnie tak z reguły grywam", "nie jestem pewien, czy jest to właściwa droga", "to nie wygląda zbyt dobrze", "tego posunięcia nie brałem pod uwagę", "czy nie przegapiłeś czegoś?", ale dla

postaci opisana jest czterema innymi parametrami: agresywnością, twórczością, uwagą i zgodnością z ustalonymi kanonami sztuki szachowej. Pozwoliło to na stworzenie tak różnorodnych charakterów, że każdy może odna-

czątkujących i średniozaawansowanych szachistów ten program to świetne narzędzie do intelektualnej rozrywki, a także poprawienia swej siły gry.

Oprócz obszernej bazy danych z regułami gry i przykładami typowych zagrań, dostępna jest opcja, gdzie można obejrzeć i przeanalizować 500 przykładowych partii największych szachowych koryfeuszy. Przy przeglądaniu tych partii możemy poddać się testom na odgadywanie posunięć w kluczowych sytuacjach. Grając przeciwko komputerowi możemy zyskiwać (lub tracić) wyliczany przez program ranking, obrazujący poziom naszej gry. Niewie-



niezbyt wprawnych graczy mogą stanowić cenne drogowskazy na wyboistej drodze ku szachowemu Olimpowi.

Kontrola czasu to bardzo istotny element szachowej batalii. W programie można ustalać zarówno czas partii błyskawicznych (5 lub 15 s na jedno posunięcie), jak i tempo partii turniejowych (2 godziny na 40 posunięć). Oczywiście jest, że komputer, w odróżnieniu od człowieka, nigdy przez czas nie przegra, precyzyjnie odmierzając tempo swojego "myślenia", nie denerwuje się też i nie popełnia błędów w niedoczasie. Bardzo spodobała mi się możliwość wyboru przeciwnika, w którego wcieli się program grając przeciwko nam. Dostępnych jest 37 postaci, którym nadano historyczne imiona, przypisując im jednocześnie odpowiednią siłę gry (subiektywnie i umownie rzecz jasna). Oprócz siły gry każda z



leż odpowiedniego dla siebie kumpla do grania. Można także wymodelować swój wzorzec gracza, zonglując do woli dostępnymi parametrami cech.

Zdecydowanie należy powiedzieć, że Gambit Kasparowa nie jest programem, który zadowoli silnych graczy turniejowych. Ma on raczej ubogą bibliotekę debiutów, mimo iż wyboru rodzaju otwarcia możemy dokonywać spośród: turniejowych (najlepszych), klasycznych, ultranowoczesnych lub agresywnych. O ile bardzo dobrze i szybko liczy on warianty, o tyle funkcję oceny pozycji ma co najwyżej przeciętną, toteż w grze pozycyjnej wykazuje sporo słabości. Jest on wybitnie nastawiony na zdobycze materialne. Obecnie mu są poświęcenia materiału, zwłaszcza, gdy chodzi o korzyści pozycyjne. Komputer przede wszystkim dba o swoje bezpieczeństwo, toteż bardzo precyzyjnie gra w obronie, gdy się go do niej zmusi. Jego gra jest tak różnorodna, że niejednokrotnie wykonuje on silne, niemal mistrzowskie posunięcia, ale zdarza się i tak, że nie potrafi znaleźć właściwego planu gry. Ale dla wszystkich amatorów, po-



le ma on wspólnego z honorowanym przez FIDE systemem prof. Elo, ale pozwala na zorientowanie się, czy wnosimy się na szczyty naszych możliwości, czy idziemy na dno z przydomkiem fuszera. System oceny można jednak w łatwy sposób oszukać, grając z silnymi przeciwnikami i proponując remis po kilkunastu posunięciach. Komputer zgadza się i podwyższa nasz ranking, nawet w wypadku, gdy ma on elementarnie wygraną partię.

Angielski arcymistrz Daniel King, testujący Gambit Kasparowa, stwierdził na łamach "PC Player": "siła jego gry nie jest wyższa niż innych programów szachowych, ale jest on zabawny i pomoże każdemu amatorowi wzbogacić swoją szachową wiedzę. To jest świetna zabawa i takie właśnie powinny być szachy!". Nic dodać, nic ująć.

**Andrzej Majkowski**

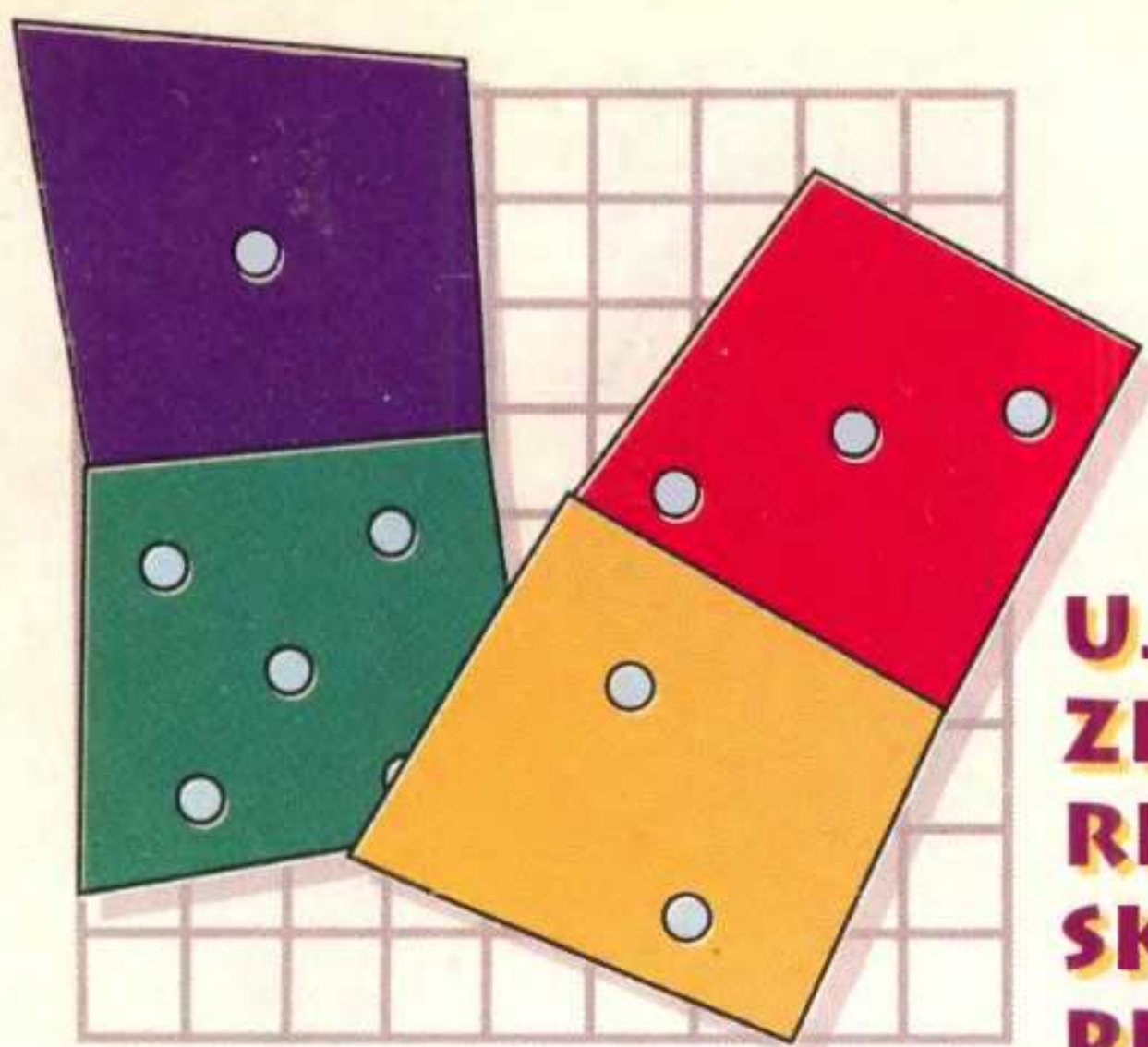
## Lista przeciwników o zróżnicowanej sile i stylu gry, dostępnych w programie (liczby oznaczają ranking w punktach Elo):

1. Kasparov	2800
2. Gambit	2770
3. Einstein	2750
4. Marie Curie	2700
5. Shakespeare	2650
6. Mozart	2600
7. Picasso	2550
8. Abe Lincoln	2500
9. Thomas Edison	2450
10. Leibnitz	2400
11. Joan of Arc	2350
12. Sun Tsu	2300
13. M. L. King	2250
14. Charlemagne	2200
15. Sigmund Freud	2150
16. Charles Darwin	2100
17. Napoleon	2050
18. Isaak Newton	2000
19. Gandhi	1950
20. John P. Sartre	1900
21. Emily Dickinson	1850
22. Merlin	1800
23. Julius Caesar	1750
24. Dante	1700
25. Al Capone	1650
26. Kate the Great	1600
27. Ghengis Khan	1550
28. M. Antoinette	1500
29. Machiavelli	1450
30. Montezuma	1400
31. Spartacus	1350
32. Joseph Stalin	1300
33. Mao Tse-tung	1200
34. Lady Godiva	1100
35. Ben Arnold	1000
36. Shemp	900
37. Neanderthal	800

**KASPAROV'S GAMBIT**  
Electronic Arts 1993  
Logiczna  
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		90%
Grywalność		70%
Pomysł		90%
Ogółem		85%





# CORPORATION

**U.C.C. CORPORATION WYHODOWAŁA MUTANTA, KTÓRY ZBUNTOWAŁ SIĘ I STWORZYŁ SVOJE NIEWIELKIE IMPERIUM W 16—PIĘTROWYM BUDYNKU FIRMY. BRONIĄ GO SKOMPLIKOWANE SYSTEMY OBRONNE ZAINSTALOWANE PRZEZ POPRZEDNICH WŁAŚCICIELI WIEŻOWCA — KAMERY, PUŁAPKI, CZUJNIKI PODCZERWIENI ORAZ ROBOTY BOJOWE...**

## Cechy postaci

- a. Strength (siła) — ma duży wpływ na wielkość przenieszonego ładunku i na skuteczność walki wręcz.
- b. Dexterity (zręczność) — wpływa na umiejętności walki przy pomocy broni dalekiego zasięgu oraz sprawność usuwania awarii sprzętu.
- c. Endurance (wytrzymałość) — zdolność do długotrwałego wysiłku.
- d. Intelligence (inteligencja) — szybkość uczenia się, doskonalenia posiadanych wcześniej umiejętności — większa skuteczność działań postaci.
- e. Movement (ruch) — szybkość przemieszczania się postaci (uzależniona jest także od dodatkowych czynników, takich jak zranienia, czy przeciążenie postaci).
- f. Height (wzrost) — w stopach i calach.
- g. Weight (waga) — w funtach.

## Umiejętności:

- A. Combat (walka) — umiejętności w starciu bezpośrednim.
- B. Weapons (broń) — użycie broni energetycznej (prawdopodobieństwo trafienia) oraz możliwość usuwania uszkodzeń.
- C. Computers (komputery) — umiejętności obsługi przenośnego komputera, operowanie urządzeniem do łamania kodów...
- D. Electronic (elektronika) — naprawa urządzeń elektronicznych (także samonaprawa androidów), do reperacji potrzebne są elementy elektroniczne (Electronics).
- E. Mechanical (mechanika) — naprawa urządzeń mechanicznych.
- F. Medical (medycyna) — umiejętności użycia leków (apteczka — Medi—Kit i środki pierwszej pomocy — First Aid).
- G. Psionics (siły Psi) — energia psychiczna, dysponują nią tylko ludzie (androidy jej nie posiadają).

Corporation to gra, którą można określić jako Role—Playing. Jest to jednak specyficzna odmiana tego gatunku, gdyż jej akcja rozgrywa się w niezbyt odległej przyszłości. Do sterowania grą potrzebna jest mysz.

Gra rozpoczyna się od wyboru postaci, każda z nich posiada określone cechy i umiejętności. Po wybraniu postaci można dokonać zakupu wyposażenia (kre-



dyt w wysokości 1200 jednostek; mógłby być nieco większy!)

Postać powinna przemieszczać się po budynku, starając się unikać pułapek (kamery, czujniki podczerwieni, płyty na podłodze). Każde z tych urządzeń może wywołać alarm, co spowoduje atak ze strony mieszkańców danego poziomu.

Czasami można dostać się w strumień gazu — jedyną metodą

## TABELA CECH I UMIEJĘTNOŚCI

	a	b	c	d	e	f	g	A	B	C	D	E	F	G
Donna Jaxxon	7	6	8	8	6	5'8"	140lb	8	8	4	6	6	6	20
Toni Carter	6	7	7	9	6	5'6"	130lb	7	7	6	8	6	8	32
Core Droid #1	9	4	9	9	4	6'6"	300lb	9	9	6	6	8	2	-
Core Droid #2	9	4	9	9	4	6'4"	300lb	6	7	9	8	9	2	-
Steve Summer	8	4	8	7	6	6'2"	220lb	8	8	3	4	6	4	20
Rick Allen	7	5	7	8	6	5'10"	160lb	8	8	4	6	6	8	25

Rezygnacja z postaci — PASS, wybór — ACCEPT.



## EKRAN INFORMACYJNY

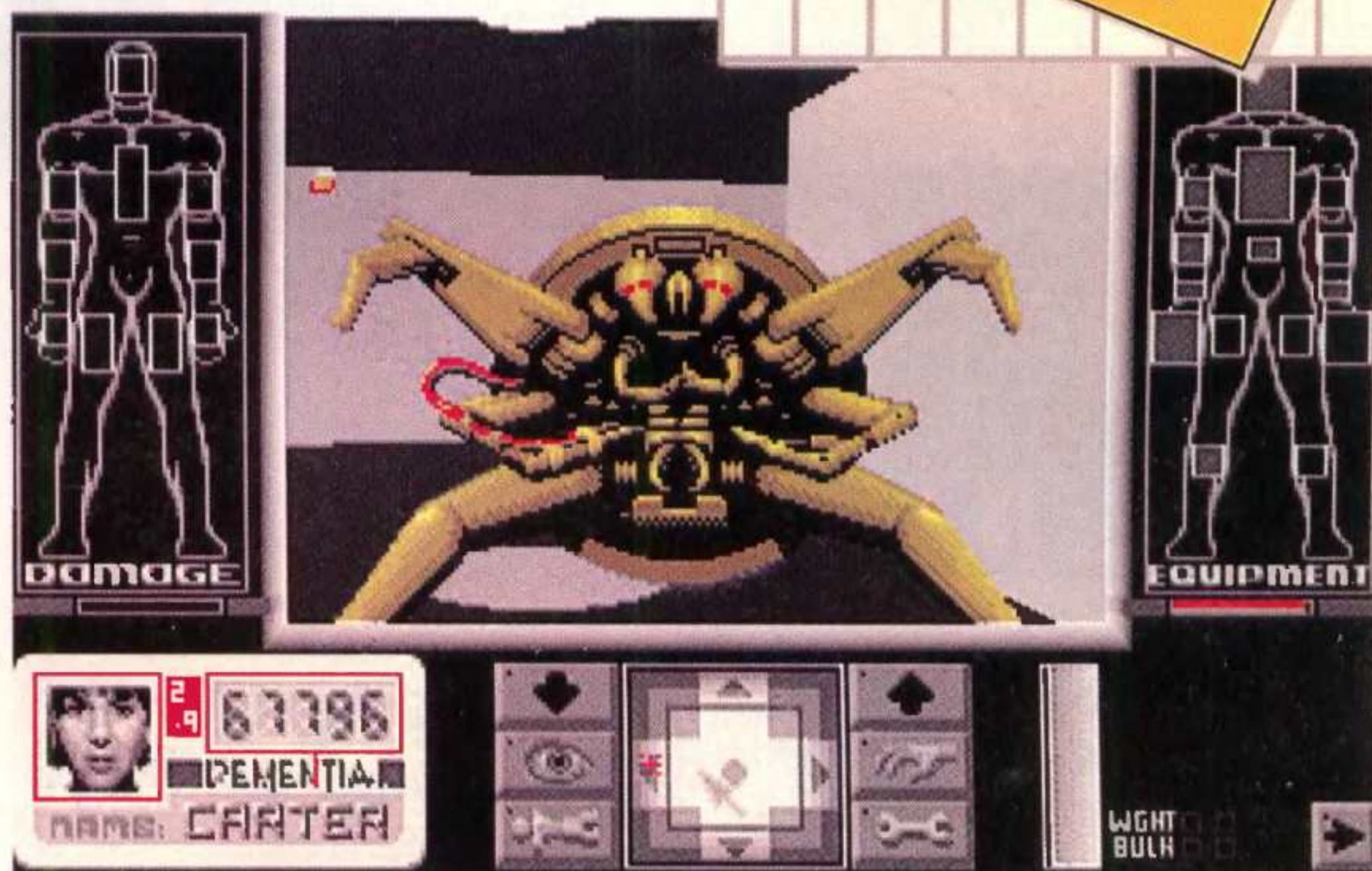
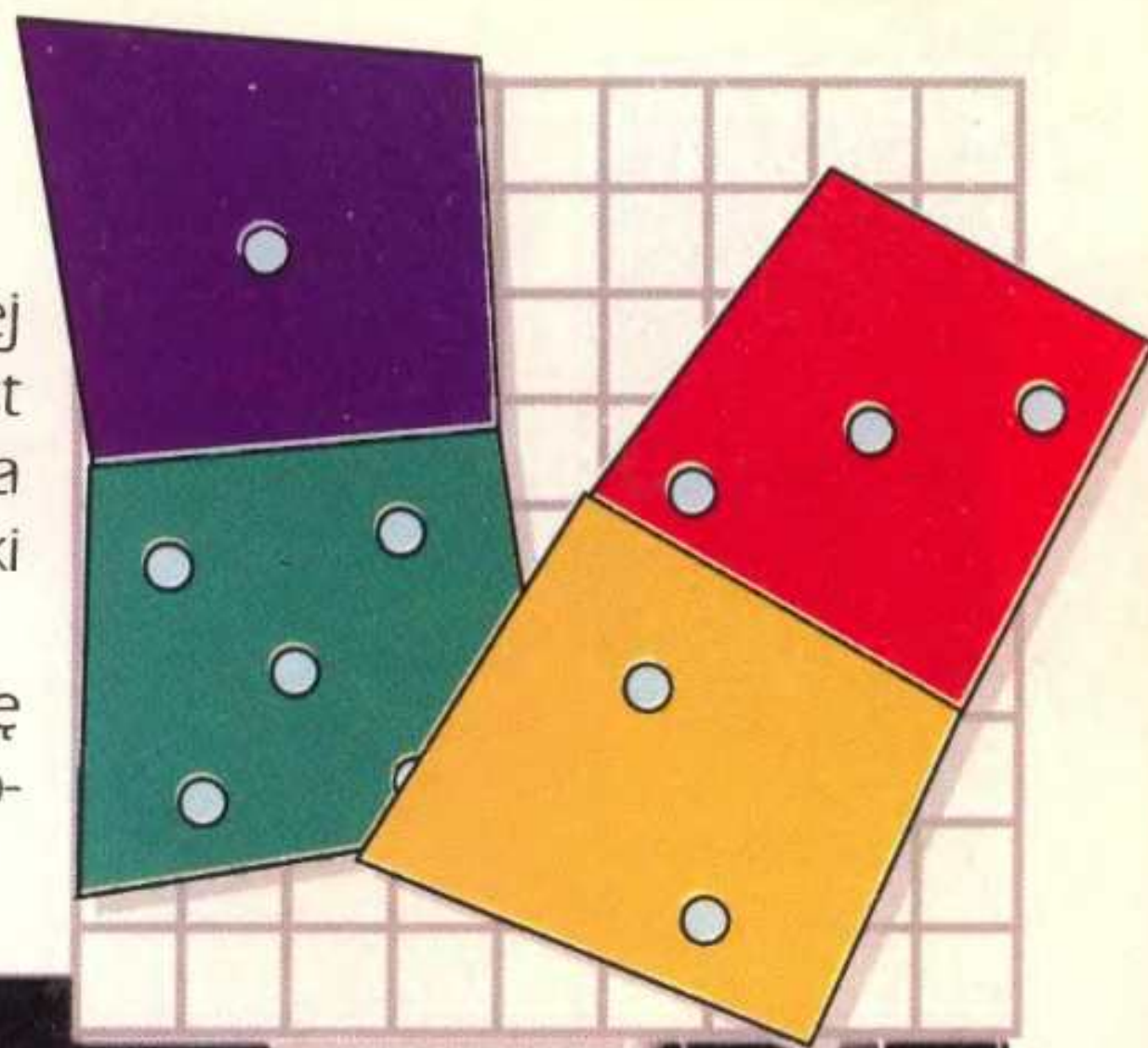


Na ekranie umieszczone są (poza widokiem otoczenia oczami postaci) następujące informacje:

- 1 — rany/uszkodzenia postaci (mają wpływ na możliwości poruszania się, jakość widzenia...),
- 2 — aktywizacja sił Psi (w przypadku człowieka) — po prawej stronie ekranu pojawiają się oczy (mogą być — zamknięte (z), półotwarte (p) i otwarte (o)), pod nimi znajduje się trójkąt aktywizujący siły psychiczne oraz wskaźnik energii; możliwości:
  - jasnowidzenie (widzenie przez ściany, przemieszczanie się "duchem") — ?,
  - leczenie (kurowanie ran, naprawa przedmiotów) — opp,
  - lewitacja (latanie) — ppp,
  - psychiczny wybuch — ooo,
  - zgęszczenie (opancerzenie postaci) — ?
- 3 — energia postaci — może być uzupełniana przez drink lub Medi—Kit,
- 4 — karta identyfikacyjna postaci, cyfry określają siłę, zręczność, wytrzymałość, inteligencję i możliwości ruchu,

obrony jest użycie maski gazowej (Gas Mask), trochę gorsza jest Face Mask. W przypadku zatrucia gazem można użyć odtrutki (Medi—Kit).

Z korytarza można dostać się do różnych pomieszczeń — pro-



- 5 — sterowanie postacią — obrót (wewnętrzny kwadrat), ruch (zewewnętrzny),
- 6 — postać przykuca (przy użyciu Jet—Pac lub lewitacji — lądowanie),
- 7 — oko, rozglądanie się w terenie (jeżeli w zasięgu wzroku znajduje się jakiś obiekt — zostanie on wyświetlony w oknie informacyjnym przedmiotu),
- 8 — wypoczynek (możliwość odbudowania zapasów energii psychicznej i fizycznej),
- 9 — podskok (przy użyciu Jet—Pac lub lewitacji — uniesienie się w powietrze),
- 10 — użycie wybranego wcześniej przedmiotu, np. włączenie komputera, rzut granatem...
- 11 — reperacja przedmiotu (jeżeli jest uszkodzony pojawia się charakterystyczny znak X przy informacji o wadze i wielkości) — działanie tego typu wymaga czasu,
- 12 — okno informacyjne przedmiotu (strzałka w dół — wyrzucenie, w bok — obejrzenie następnego, znajdującego się w tej samej kieszeni),
- 13 — stan przedmiotu,
- 14 — wyposażenie — po wybraniu dowolnej kieszeni w oknie informacyjnym przedmiotu pojawia się jej zawartość; postać posiada przedmioty, których nie trzeba kupować:
  - kompas,
  - zegarek,
  - akumulator energii — uzupełnienie zapasu energii broni; w tej samej kieszeni znajduje się system operacji dyskowych (formatowanie, zapis, ładowanie),
- 15 — wskaźnik naprawy — "słupek rtęci" musi dojść do końca, dopiero wtedy przedmiot zostanie naprawiony (w przypadku przerwania reperacji trzeba później zacząć wszystko od nowa).

**TYLKO JEDEN CZŁOWIEK MOŻE PRZEDOSTAĆ SIĘ DO WNĘTRZA BUDYNKU (WIĘKSZA GRUPA ZOSTANIE NATYCHMIAST WYKRYTA I ZLIKWIDOWANA) I ZDOBYĆ ZNAJDUJĄCY SIĘ W LABORATORIUM EMBRION MUTANTA.**

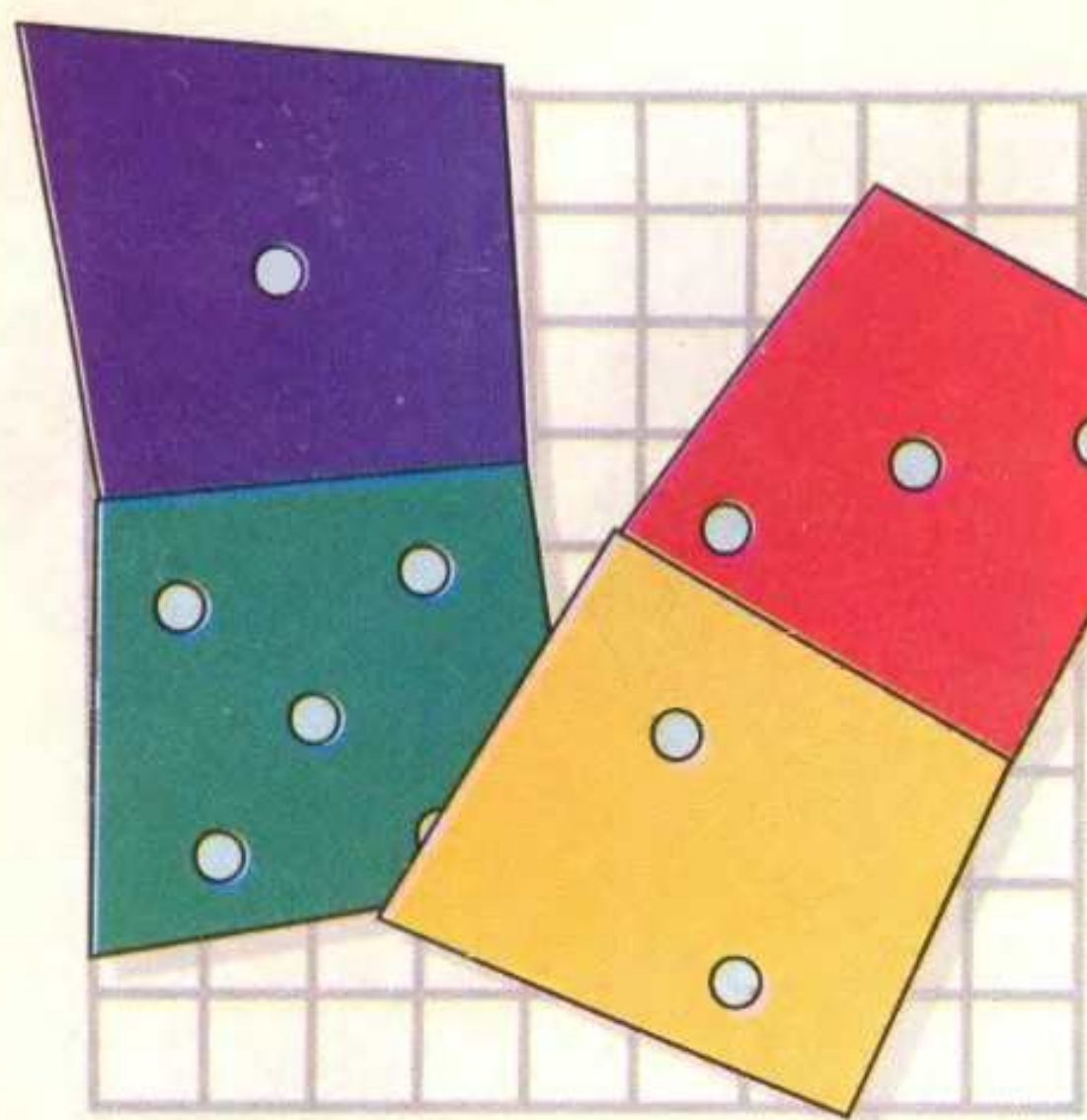


wadzą do nich drzwi dwóch typów:

— automatyczne — otwierają się, gdy postać do nich podej-  
dzie,

— kodowane — aby dostać się do środka, należy podać cyfrowe hasło (do tego służy "elektroniczny wytrych", można próbować kolejnych kombinacji, nie jest to jednak zbyt pasjonujące zajęcie).

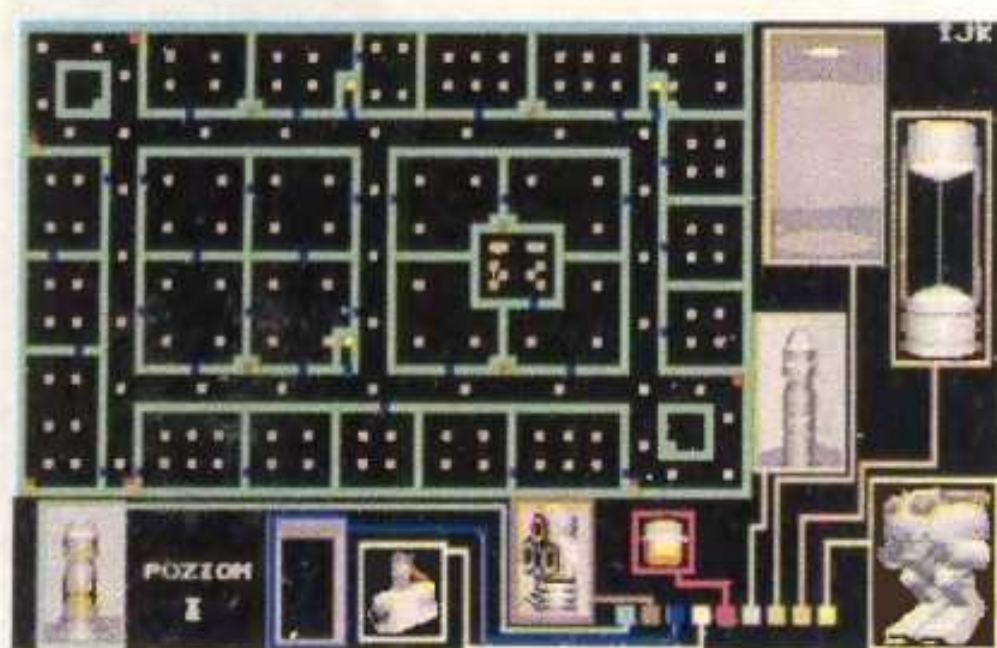




Nie należy często korzystać ze wszystkich urządzeń pobierających energię (Jet—Pac, Computer, Visor). Poziom trzeba penetrować posługując się głównie kompasem. Należy uważać na kamery — lepiej niszczyć je z większej odległości.

Na każdym poziomie znajdują się niewielkie pomieszczenia, z których wychodzą roboty, lepiej do nich nie wchodzić.

Duże znaczenie w grze ma energia psychiczna. Bez jej użycia sukces jest prawie niemożliwy.



Po poziomach budynku można poruszać się za pomocą wind. Przycisk przed drzwiami przywołuje windę. Wewnątrz znajduje się konsola, która pozwala wybrać określony poziom (po włożeniu karty identyfikacyjnej).

W budynku znajduje się niewielka ilość terminali komputerowych — można uzyskać dzięki nim dostęp do większej liczby poziomów budynku oraz zapewnić postaci większe bezpieczeństwo. Można też uzupełnić zapasy energii.

### CORPORATION

Core Design 1990  
Przygodowa  
Amiga, Atari ST, IBM PC

Grafika		70%
Dźwięk		65%
Grywalność		70%
Pomysł		85%
Ogółem		75%

### Przedmioty do znalezienia



Specyficzne przedmioty, których nie można kupić, a tylko znaleźć w budynku:

— projektor obrazów holograficznych (Scanman), aby z niego skorzystać konieczna jest kasetka holograficzna;

A — obraz zarejestrowany na kasecie,

B — przesuwanie punktu obserwacji,

C — centrowanie,

D — oświetlenie obrazu,

E — kasetka holograficzna.

— leki Psi pobudzające energię psychiczną;

— pas z okiem Psi — elektroniczne wzmocnienie możliwości psychicznych.

Należy oglądać wszystkie znalezione hologramy, można używać w ten sposób wiele bardzo użytecznych informacji.

Niewątpliwą zaletą tej gry jest dobry i nieźle zrealizowany scenariusz, jednak pod warunkiem, że ktoś lubi grafikę wektorową.

**Jacek Ilczuk**

**Wposażenie** - Price (cena)/Bulk (wielkość)/Weight (ciężar).

**Gun 1** — 200/09/11, **Gun 2** — 250/09/12, **Gun 3** —

300/09/13, **Gun 4** — 350/09/14, **Gun 5** — 400/09/15 —

Broń energetyczna, jej skuteczność wzrasta wraz z ceną. Użycie broni energetycznej jest koniecznością, walka wręcz nie ma praktycznie sensu.

**Power Pack** — 35/05/09 — Zapasy energii.

**Disruptor** — 90/05/01 — Urządzenie, będące pułapką na roboty. Należy położyć je na podłodze. Robot nie jest w stanie dostrzec go, a po wejściu na pułpkę wybuchu. Nie może być używane przez androidy.

**Grenade** — 35/05/10 — Granat, po aktywizacji tej broni, zostanie rzucony do przodu. Lepiej nie stać zbyt blisko miejsca wybuchu.

**Stun Bomb** — 35/05/10 — Bomba oszołamiająca (światła).

**Bomb** — 125/08/12 — Bomba o dużej sile rażenia. Należy określić czas, jaki ma minąć do wybuchu. Gdy zostanie zaktywizowany zegar, należy szybko się oddalić.

**Lock—Pick** — 125/08/08 — "Elektroniczny wytrych" — służy do łamania kodów drzwi, które nie otwierają się automatycznie.

**Jet—Pack** — 100/10/20 — Możliwość lotu, urządzenie wymaga znacznych wydatków energetycznych.

**Computer** — 75/10/17 — Wyświetla mapę poziomu, migający punkt oznacza miejsce, w którym znajduje się postać.

**Gas Mask** — 125/03/05 — Pełna ochrona przed gazem.

**Face Mask** — 55/01/01 — Częściowa ochrona przed gazem.

**Visor** — 125/02/03 — Wizjer pozwala wykrywać pułapki na podczerwień, uzyskać znacznie lepszą jakość obrazu oraz obraz termowizyjny (przydatny w momencie wyłączenia zasilania na danym poziomie). Zużywa energię, nie może być stosowany jednocześnie z maską gazową.

**Drink** — 60/04/04 — Podwyższenie energii.

**Refill** — 15/03/02 — Uzupełnienie energii.

**Medi—Kit** — 125/04/04 — Apteczka, zawiera środki leczące skutki działania gazu.

**Chemicals** — 15/03/03 — Uzupełnienie zapasu apteczki.

**Narcotics** — 100/03/03 — Środki stymulujące, narkotyki.

**First Aid** — 25/04/04 — Apteczka pierwszej pomocy, przydatna do leczenia wszelkich ran.

**Electronics** — 25/04/04 — Części zapasowe, konieczne do napraw androidów oraz bionicznych kończyn i szkieletu.

**Armour 1** — 450/00/00 — Opancerzenie, dosyć dobre i tanie (do walki wręcz i do osłony przed bronią energetyczną), jednak każdy atak powoduje powolne zużycie go.

**Armour 2** — 500/00/00 — Osłona przeciw broni energetycznej.

**Armour 3** — 550/00/00 — Uniwersalne opancerzenie (do walki wręcz i do osłony przed bronią energetyczną)

**Armour 4** — 600/00/00 — Najpotężniejsze opancerzenie, niestety za ciężkie, wymaga dosyć dużego wysiłku od postaci, która go nosi. Zużywa się wraz z każdym trafieniem.

**Bionic Arm** — 200/00/00 — Sztuczne ręce.

**Bionic Leg** — 200/00/00 — Sztuczne nogi.

**Exoskeleton** — 450/00/00 — Całkowity szkielet zewnętrzny, wspomaganie organizmu.

**Implant** — 500/00/00 — Sztuczny mózg.

**Course** 500/00/00 — Kurs dla agenta.

**Program** 800/00/00 — Odpowiednik kursu, ale tylko dla androida.

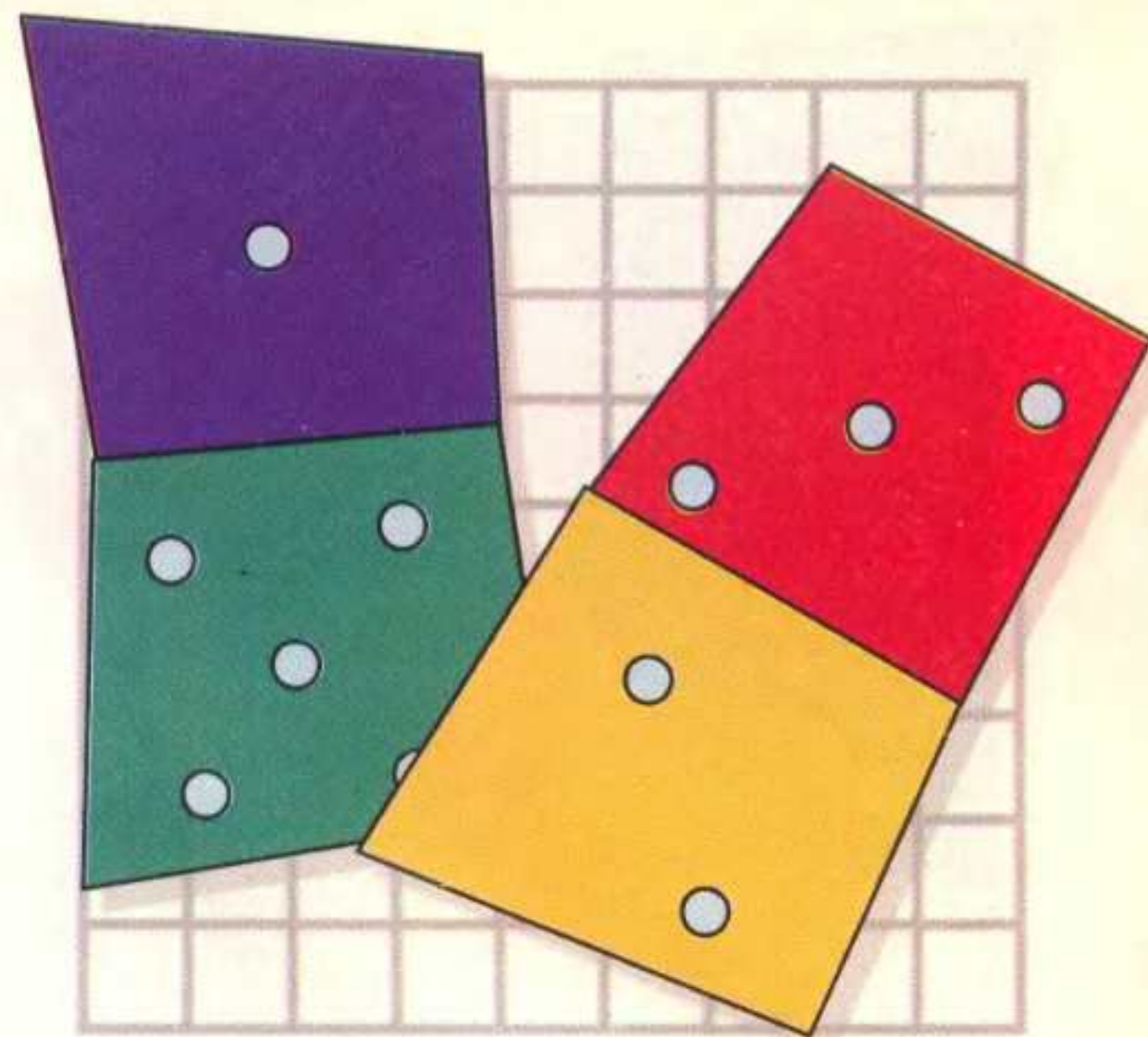


SPEED RACER jest jednym z najnowszych produktów firmy ACCOLADE. Zaklasyfikować go można do grupy gier zręcznościowo—przygodowych. Przedstawia rajd samochodowy, którego reguły walki znacznie odbiegają od rzeczywistości — odbywa się on według zasady "wszystkie chwytły dozwolone". Dodatkową atrakcją gry jest to, że zawiera dużo elementów fantastycznych.

Pierwszym etapem rozpoczynającym grę jest tzw. "INTRO". Przedstawia ono fragment owego fantastycznego rajdu. Ciekawe animacje oraz atrakcyjny dźwięk potrafią zainteresować niejednego gracza. Oczywiście, niecierpliwi mogą opuścić wstęp i rozpocząć właściwą grę. Do obsługi programu niezbędne jest posiadanie myszki. Menu główne programu zawiera opcje, które pozwalają



# SPEED RACER



dwóch) lub uruchomić demonstrację. Gra ta posiada również możliwość rozgrywania walki za pomocą dwóch komputerów (połączonych złączem szeregowym).

Mając już za sobą powyższe ustalenia, przechodzimy do konkretów. Podajemy swoje imię i nazwisko oraz wybieramy rodzaj samochodu. Następnie na ekranie ukazuje się siedem epizodów. Jeden z nich ("Practice — Pop's Test Track") pozwala na jazdę próbną dającą możliwość "szlifowania" swoich umiejętności. W dolnej części ekranu ukazuje się krótka informacja określająca stopień trudności gry

(jest on automatycznie zwiększany po każdym przejściu wszystkich etapów). Należałoby zaznaczyć, że trudno dokonać wyboru najdogodniejszej trasy, ponieważ każda z nich zawiera wiele niespodzianek i atrakcji.

**JESTEŚ UCZESTNI - KIEM RAJDU, W KTÓRYM BIORĄ UDZIAŁ NAJLEPSI KIEROWCY ŚWIATA. JEST TO RAJD JEDYNY W SWOIM RODZAJU. NIESAMOWITA SCENERIA, NIEZLICZONE PRZESZKODY ORAZ DUŻO ZASKAKUJĄCYCH SYTUACJI. TO WŁAŚNIE SPEED RACER.**

## OPIS EPIZODÓW

### The Desperate Desert



Wyścig odbywa się na pustyni. Biorą w nim udział najlepsi rajdowcy świata. Akcja jest bardzo szybka i pełna szaleństw. Należy zwracać uwagę na trasę, jest dużo niebezpiecznych przeszkód i przepaści.

### The Snake Track



Trasa rajdu przebiega bardzo krętą drogą nad urwiskiem morskim. Wieje silny morski wiatr. Obfituje ona w liczne, ostre zakręty oraz ciasne przesmyki, które dodatkowo utrudniają wyścig.

### Race To Glory



Długa trasa dająca złudne wrażenie drogi prostej, pozwalającej na rozwijanie dużych prędkości. Nagle pojawiające się zakręty, uskoki, wzniesienia, potoki zmuszają kierowców do zachowania wielkiej ostrożności.

### Valley of Destination



Akcja rozgrywa się w dżungli. Trasa przebiega obok dymiącego krateru. Bardzo zdradliwe, niebezpieczne urwiska skalne oraz smog stanowią największe zagrożenie dla uczestników wyścigu.

### Metropolitan Speedway



Ten odcinek rajdu przebiega na obrzeżach miasta. Droga usytuowana jest na licznych wzniesieniach i mostach, przeplatanych niebezpiecznymi skrzyżowaniami.

### Danger Pass



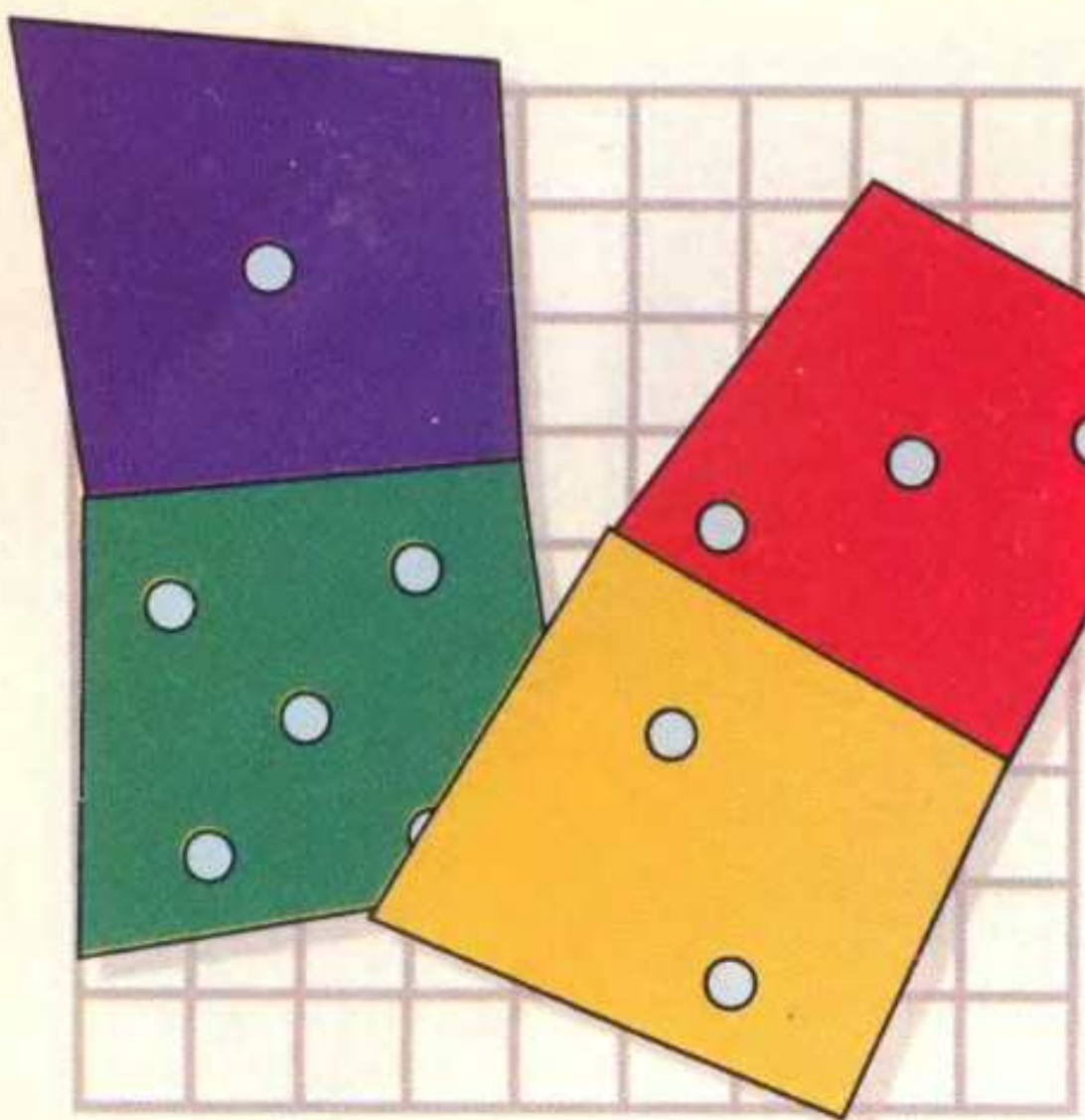
Danger Pass, czyli niebezpieczna przełęcz, to jedna z najbardziej niebezpiecznych tras na świecie. O stopniu trudności trasy decydują niebezpieczne przesmyki, silny wiatr oraz stromy teren.



ustalić liczbę graczy (maksymalnie



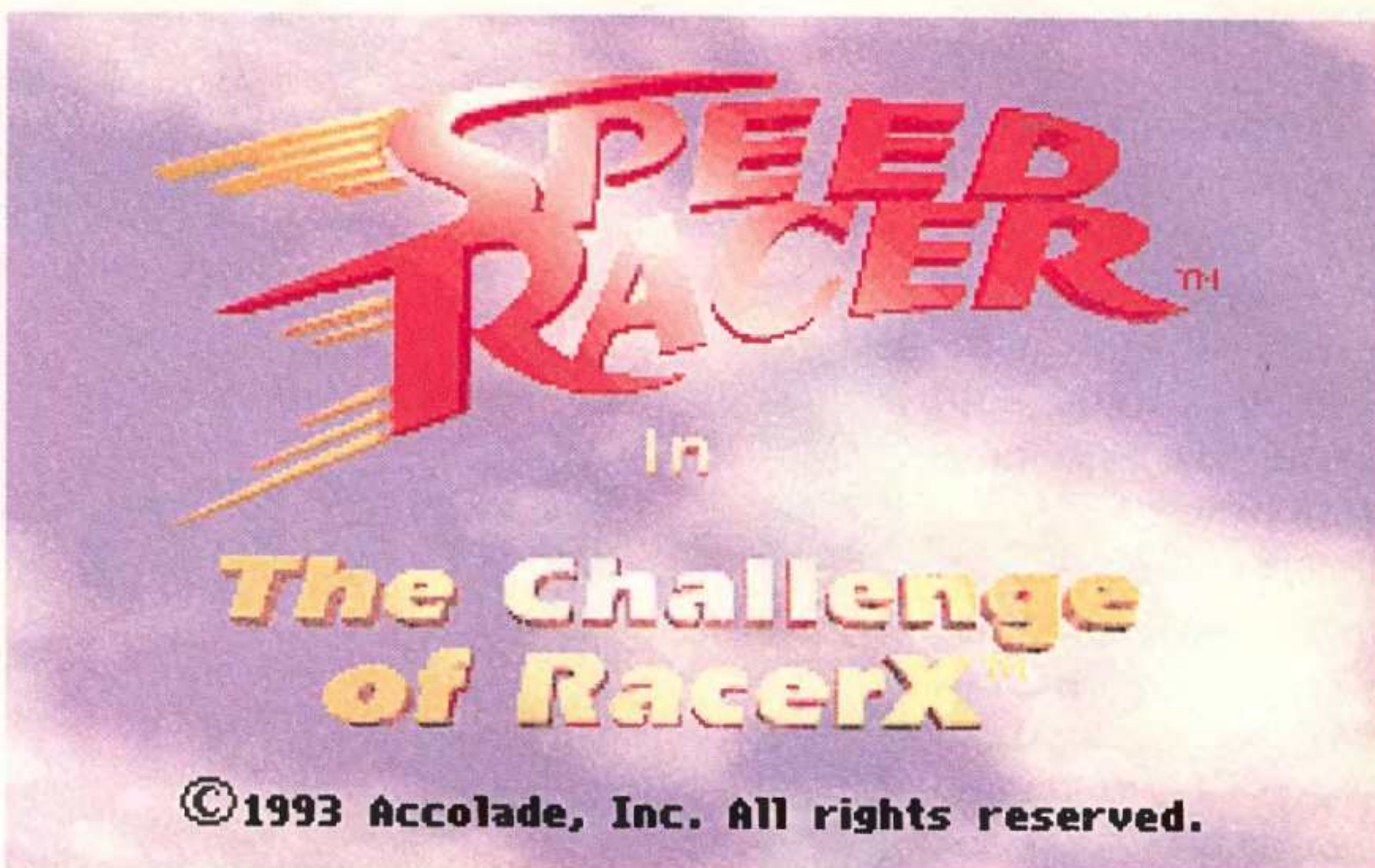




ja sylwetki samochodów rywali. W trakcie wyścigu wszystko jest dozwolone. Możesz strzelać rakietami, zastawiać miny, spychać przeciwników, skakać, ale zarazem musisz pamiętać, że jesteś również celem dla pozostałych rajdowców. Dla najbardziej wytrwałych graczy uwieńczeniem sukcesu jest miejsce na podium oraz duża suma pieniędzy.

W prawym dolnym rogu umieszczone są: obrotomierz, szybkościomierz oraz wykres pokazujący pozycje gracza na trasie w stosunku do rywali.

A teraz parę słów o instalacji gry. Wersja instalacyjna mieści się na trzech dyskietkach 3,5" (HD). Po zainstalowaniu się na twardym dysku zaj-

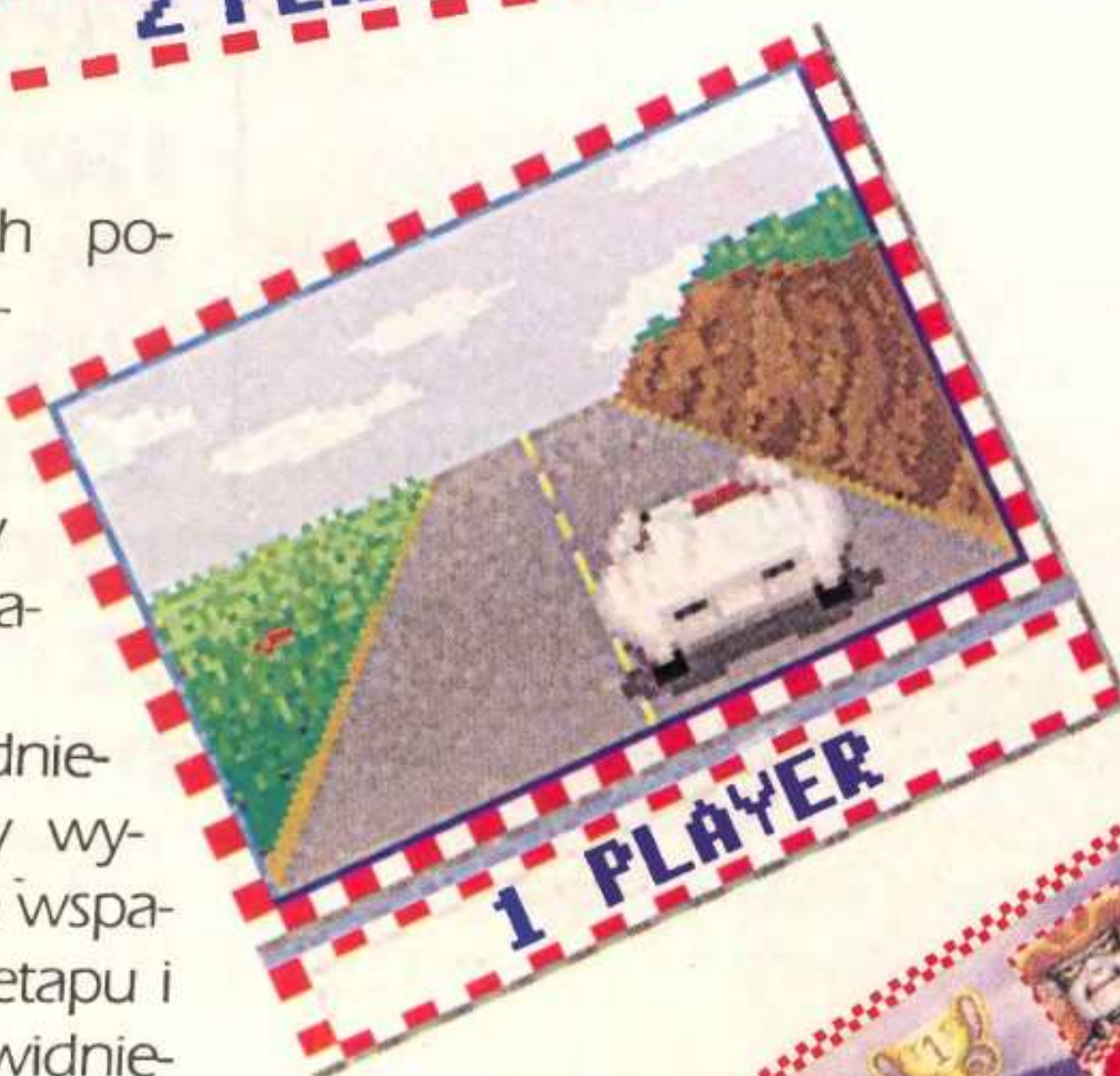
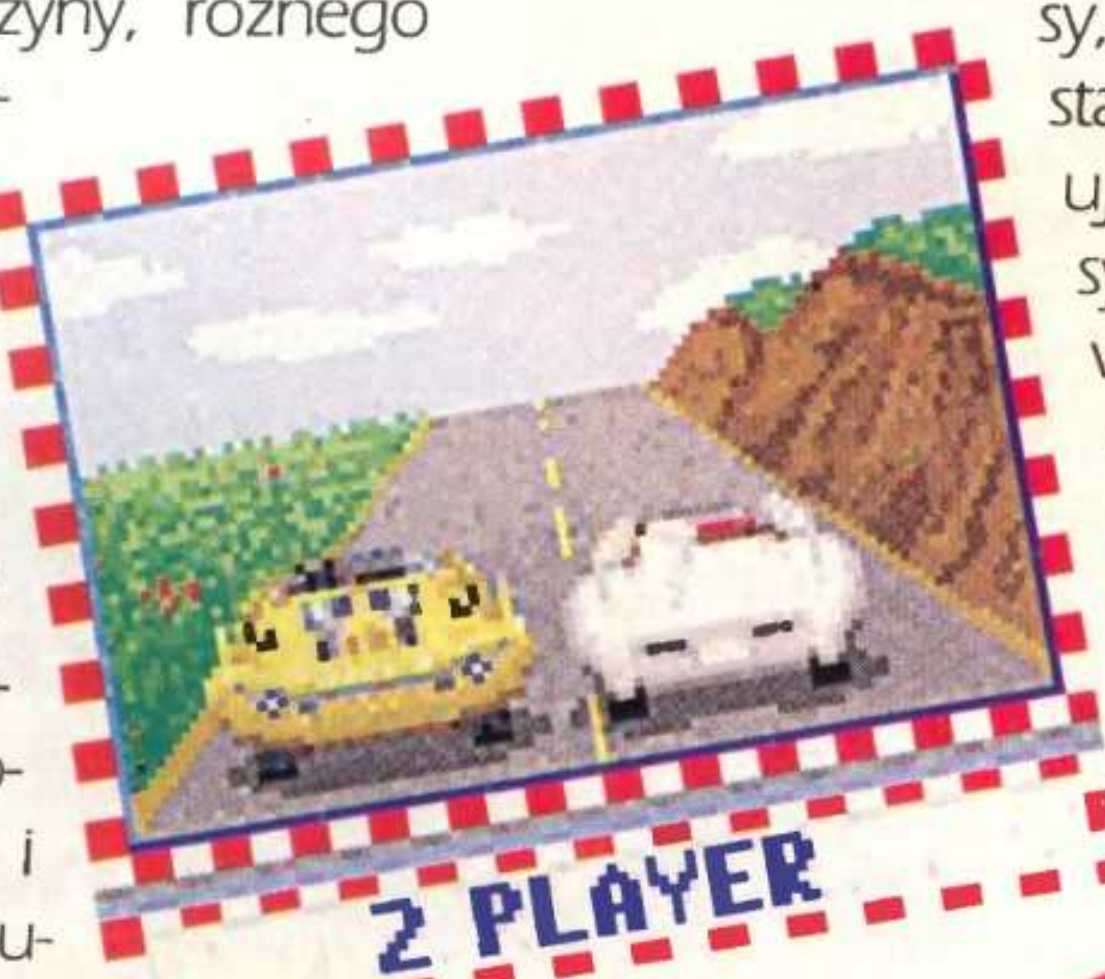


Gdy już zdecydujemy się na jeden z epizodów, na ekranie ukaże się dokładny jego opis. Przed rozpoczęciem wyścigu mamy możliwość zakupu przedmiotów wszelkiego rodzaju. W zależności od wybranego uprzednio samochodu mamy do wyboru rozmaite ulepszenia, takie jak np. sprężyny, różnego rodzaju paliwo, hydrauliczne odpychacze, piły tarczowe, osłony, miny, rakiety, naboję, itp. Jednocześnie wolno mieć nie więcej niż cztery przedmioty. Posiadane ulepszenia i ilość pieniędzy są uwidocznione w środkowej części ekranu (w białych kwadratowych polach), natomiast to, co zamierzamy kupić znajduje się w lewej części ekranu. W zależności od stanu kasy dokonujemy zakupu wybranych pozycji.

Po dokonaniu odpowiedniego wyboru rozpoczynamy wyścig. Na ekranie ukazują się wsłania sceneria wybranego etapu i oczywiście Ty. Przed Tobą widnie-



Teraz przedstawie ekran gry. W lewym dolnym rogu ekranu pokazany jest czas przejazdu trasy, aktualny stan konta oraz ujęte w kole symbole używanych elementów waliki. Obok znajduje się okno informacyjne.



## OPIS KŁAWISZY

F1	— Włączenie dźwięku
F2	— Wyłączenie dźwięku
F3	— Zmiana poziomu grafiki w czasie jazdy
F4	— Replay
<	— użycie pierwszego rodzaju broni
>	— użycie drugiego rodzaju broni
?	— użycie trzeciego rodzaju broni
"	— użycie czwartego rodzaju broni
górny kursor	— zwiększanie prędkości
dolny kursor	— hamulce
lewy kursor	— skręt w lewo
prawy kursor	— skręt w prawo
Home	— zwiększenie szybkości i skręt w lewo
Pgup	— zwiększenie szybkości i skręt w prawo
End	— hamowanie i skręt w lewo
Pgdn	— hamowanie i skręt w prawo

muje ona około 8,3 MB. Wymagania: przynajmniej komputer AT 286 i pamięć RAM 4 MB (jednak odradzałbym grę na komputerze o takiej konfiguracji). Gra uzyskuje najlepsze efekty przy komputerach klasy 386 i wyższych, najlepiej z kartą SOUND BLASTER, ponieważ wyścig obfituje w liczne "samples". Nie ulega wątpliwości, że jest to jedna z lepszych gier firmy ACCOLADE, przyciągająca niesmowitymi efektami graficznymi i dźwiękowymi.

**Marcin Zapora**



## SPEED RACER

Accolade 1993  
Zręcznościowa  
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		85%
Grywalność		85%
Pomysł		90%
Ogółem		85%



# tete

TIPS & TRICKS

**TIPS & TRICKS** — tym razem udało się nam spełnić niektóre życzenia naszych czytelników. Ostatnio było parę mapek, teraz dołożyliśmy tabelki do Civilization, zbiór podpowiedzi do Sim Farm i pełne rozwiązanie gry Lost in Time. Oczywiście nadal najważniejsze są typy, chwytaki i sztuczki. Takie, aby szybko i skutecznie, brudnie lub elegancko, oszukać komputer w danej grze.

**Główna Nagroda "tete"** — 3 min złotych w nieustającym konkursie na najlepszy, najciekawszy TIP miesiąca czeka na Was! W poprzedniej edycji wkładki "tete" — Gambler 2/94, zdobył ją Tomasz Cejner z Bielsko-Białej. Teraz, wśród nadesłanych tipów, nie znaleźliśmy żadnego, któremu można jednogłośnie przyznać pierwsze miejsce. Nagrodę postanowiliśmy więc podzielić między najbardziej aktywnych i płodnych szperaczy.

Po kawałku Głównej Nagrody otrzymują: Sebastian Doniec z Jasła, Mariusz Garboś z Warszawy, Marcin Kiimek z Pabianic, Krzysztof Odrakiewicz z Wałbrzycha i Michał Szyk z Dębłina. Gratulujemy! Czekamy na następnych kandydatów do nagrody, wystarczy trochę poszperać i pion swoich poszukiwań przesłać na adres redakcji Gambiera, koniecznie z dopiskiem "tete" na kopercie. W każdej wkładce "tete" jest jeden wymyślony przez nas Tip do gry, która nie istnieje. Każdy, kto odgadnie, która to gra, i przysie prawidłową odpowiedź, może wylosować grę z poiską instrukcją obsługi. W numerze 1/93 Gambiera wymyśloną gierką było Crystai City. Niestety, NIKT nie przysłał prawidłowej odpowiedzi. Może z następną "podpuchą" pójdzie Wam łatwiej.

## PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

indeks		
Civilization	FUSION (Amiga) ...	43
(Amiga, Atari ST, IBM PC) ...	GHOST'N' GOBLINS (Amiga) ...	43
Lost in Time (IBM PC) ...	GHOULS'N GHOSTS (Amiga) ...	43
Sim Farm (IBM PC) ...	GODFATHER (Amiga) ...	43
AGONY (Amiga) ...	GODS (IBM PC) ...	43
ALCATRAZ (Amiga) ...	HIRED GUNS (Amiga) ...	43
ALIEN BREED (Amiga) ...	HOME ALONE (IBM PC) ...	44
ALIEN BREED 2 (Amiga) ...	INCREDIBLE MACHINE	
ALIEN STORM (Amiga) ...	(IBM PC) ...	44
ASSASSIN (Amiga) ...	INTERNATIONAL	
A-TRAIN (IBM PC) ...	KARATE PLUS (Amiga) ...	44
BART SIMPSON ...	ISHAR 2 (Amiga) ...	44
BUBBLE BOBBLE 2 (Amiga) ...	JAMES POND 2 (Amiga) ...	44
CANNON FODDER (Amiga) ...	JIM POWER (Amiga) ...	45
CARDIAXX (Amiga) ...	JUMPING JACK'SON (Amiga) ...	45
CARRIER COMMAND (Amiga) ...	KARATE KID II (Amiga) ...	45
CHASE H.Q. (Amiga) ...	KNIGHTS	
CASTLES 2 (IBM PC) ...	OF THE SKY (Amiga) ...	45
COMANCHE (IBM PC) ...	LARRY 1 (IBM PC) ...	45
CRUISE FOR A CORPSE	LARRY 3 (IBM PC) ...	45
(Amiga, Atari ST) ...	LAST NINJA 3 (Amiga) ...	45
CYBER PUNKS (Amiga) ...	LEANDER (Amiga) ...	45
DELIVERANCE (Amiga) ...	LEMMINGS 2 (Amiga) ...	45
DESERT STRIKE (Amiga) ...	LOST VIKINGS (Amiga) ...	45
DYNABLASTER (Amiga) ...	LOTUS TURBO III (Amiga) ...	46
ECO QUEST 2 (IBM PC) ...	LUCKY STAR (IBM PC) ...	46
ELVIRA 2 (Amiga) ...	MOTOR HEAD (Amiga) ...	46
FINAL BLOW (Amiga) ...	NARCO POLICE (Amiga) ...	46
FLASHBACK (Amiga, IBM PC) ...	OIL IMPERIUM (Amiga) ...	46
FLYING SHARK (Amiga) ...	OPERATION	
FORGOTTEN WORLDS	THUNDERBOLT (Amiga) ...	46
(Amiga) ...	PIT FIGHTER (Amiga) ...	46
FULL CONTACT (Amiga) ...	PLAGUE (Amiga) ...	46
	PLATOON (Amiga) ...	46
	POPULOUS 2 (Amiga) ...	46
	P.P. HAMMER (Amiga) ...	46
	PREHISTORIK (IBM PC) ...	46
	PREHISTORIK 2 (IBM PC) ...	49
	PRINCE OF PERSIA 2	
	(IBM PC) ...	49
	RAINBOW ISLANDS (Amiga) ...	49
	RICK DANGEROUS (Amiga) ...	49
	ROBOCOP (Amiga) ...	49
	ROBOCOP 2 (Amiga) ...	49
	ROLLING RONNY (Amiga) ...	49
	ROTOR (Amiga) ...	49
	SECRET OF	
	MONKEY ISLAND (Amiga) ...	49
	SHIZOPHRENIA (Amiga) ...	49
	STARGLIDER (Amiga) ...	49
	STORMLORD (Amiga) ...	49
	STORMTROOPER (Amiga) ...	49
	STRIP POKER	
	COVER GIRLS (Amiga) ...	50
	SYNDICATE (Amiga) ...	50
	TERMINATOR 2 (Amiga) ...	50
	TEST DRIVE 1, 2, 3 (IBM PC) ...	50
	UNDER PRESSURE (Amiga) ...	50
	VENUS THE FLYTRAP (Amiga) ...	50
	VIZ (Amiga) ...	50
	WALKER (Amiga) ...	50
	WAX WORKS (Amiga) ...	50
	WING COMMANDER 2	
	(IBM PC) ...	50
	WINGS (Amiga) ...	50
	WONDER DOG (Amiga) ...	50
	WWF WRESTLEMANIA	
	(Amiga) ...	50



## Civilization (Amiga, Atari ST, IBM PC)

Podane poniżej cztery tabele powinny pomóc w opracowywaniu najlepszej strategii gry. Tabele uzupełniają opis do Civilization z nr 1/94 Gamblera.

**Tabela 1 — Typy terenu.**

Typy terenu, możliwość zagospodarowania go oraz wpływ typu rządów na wielkość produkcji żywności, wydobywania surowców oraz handel. Ponadto podany jest tutaj wpływ terenu na jednostki militarne — liczba punktów ruchu koniecznych do jego przebycia oraz dodatek do obronności.

Użyte skróty:

- D — despotism/anarchy  
R — republic/democracy  
/ — lub  
- — niemożliwość realizacji działania  
Z — zmiana typu terenu  
X — budowa drogi nie wprowadza żadnych zmian (wyniki identyczne jak w wypadku terenu bez zbudowanej drogi)

Iryg. — irygacja terenu

Kopal. — budowa kopalni

Droga — budowa drogi.

Teren	Żywność		Produkcja		Handel		Pkt. Ruchu	Obronność
	Ilość	Iryg.	Wielk.	Kopal.	Obrót	Droga		
ARCTIC	0		0		0	x	2	0%
Seals	2		0		0	x		
DESERT	0	1	1	2	0	1,2R	1	0%
Oasis	2	3,2D	1	2	0	1,2R		
FOREST	1	z	2		0	x	2	+50%
Game	3,2D	z	2		0	x		
GRASSLAND	2	3,2D	0/1	z	0	1,2R	1	0%
HILLS	1	2	0	3,2D	0	x	2	100%
Coal	1	2	2	5,4D	0	x		
JUNGLE	1	z	0	z	0	x	2	+50%
Gems	1	z	0	z	4,3D,5R		x	
MOUNTAINS	0		1	2	0	x	3	+200%
Gold	0		1	2	6,5D,7R		x	
OCEAN	1		0		2,3R		1	0%
Fish	3,2D		0		2,3R			
PLAINS	1	2	1	z	0	1,2R	1	0%
Horses	1	2	3	z	0	1,2R		
RIVER	2	3,2D	0/1		1,2R	x	1	+50%
SWAMP	1	z	0	z	0	x	2	+50%
Oil	1	z	4	z	0	x		
TUNDRA	1		0		0	x	1	0%
Game	3,2D		0		0	x		

**Tabela 2 — Jednostki militarne.**

Jednostki militarne jakie można wyprodukować podczas gry.

Użyte skróty:

Prz. — typ jednostki staje się przestarzały po wynalezieniu...

Jednostka	Koszt	Atak	Obrona	Ruch	Prz.	Uwagi
<b>Naziemne:</b>						
Diplomat	30	0	0	2		ignoruje jednostki wroga
Settlers	40	0	1	1		
Caravan	50	0	1	1		ignoruje jednostki wroga
Militia	10	1	1	1	Musketeers	
Phalanx	20	1	2	1	Musketeers	
Cavalry	20	2	1	2	Riflemen	

Legion	20	3	1	1	Riflemen	
Musketeers	30	2	3	1	Riflemen	
Chariot	40	4	1	2	Knights	
Knights	40	4	2	2	Armor	
Catapult	40	6	1	1	Cannon	
Riflemen	30	3	5	1		
Cannon	40	8	1	1	Artillery	ignoruje City Walls
Mech. Inf.	50	6	6	3		
Artillery	60	12	2	2		ignoruje City Walls
Armor	80	10	5	3		
<b>Nawodne:</b>						
Trireme	40	1	0	3	Sail	przewozi 2 jednostki
Sail	40	1	1	3	Frigate	przewozi 3 jednostki
Transport	50	0	3	4		przewozi 8 jednostek
Frigate	40	2	2	3	Transport	przewozi 4 jednostki
Ironclad	60	4	4	4	Cruisers	
Submarine	50	8	2	3		kontrola na odległość 2 pól
Cruiser	80	6	6	6		"2 pola"
Carrier	160	1	12	5		"2 pola", 8 jednostek
Battleship	160	18	12	4		"2 pola"
<b>Powietrzne:</b>						
Fighter	60	4	2	10		1 tura w powietrzu
Bomber	120	12	1	8		2 tury, ignoruje City Walls
Nuclear	160	99	0	16		1 tura, "niewidzialny"

**Tabela 3 — Usprawnienia miasta.**

Usprawnienia, jakich można dokonać w mieście; koszty produkcji, utrzymania; zyski z posiadania. Z przyczyn oczywistych do opisu efektów zostały użyte skróty.

Skróty:

Utrzym. — koszt utrzymania.

X — wielkość początkowa zależy od wybranego poziomu trudności, później następuje wzrost kosztów o 1 i, wraz z wynalezieniem Combustion — o 2.

un — unhappy (nieszczęśliwy mieszkaniec miasta).

cn — content (zadowolony).

Usprawnienie	Koszt	Utrzym.	Efekty
Barracks	40	0-2X	jednostki Veteran
Temple	40	1	un staje się cn
Granary	60	1	ochrona przed klęską głodu
Courthouse	80	1	redukcja korupcji o 50%
Library	80	1	wzrost wiedzy o 50%
MarketPlace	80	1	wzrost luxuries i tax o 50%
Colosseum	100	4	trzech un staje się cn
Aqueduct	120	2	rozwój miasta powyżej 10
Bank	120	3	wzrost luxuries i tax o 50%



City Walls	120	2	+200% obronności, nie giną mieszkańcy
Cathedral	160	3	jeden un staje się cn
Mass Transit	160	4	redukcja zanieczy- szczenia
Nuclear Plant	160	2	wzrost produkcji Factory o 50%
Power Plant	160	4	wzrost produkcji Factory o 50%
University	160	3	wzrost wiedzy o 50%
Factory	200	4	wzrost produkcji o 50%
Palace	200	5	nowa stolica
Recycling Cntr.	200	2	redukcja zanieczy- szczenia
SDI Defence	200	4	obrona przed bronią nuklearną
Hydro Plant	240	4	wzrost produkcji Factory o 50%
Mfg. Plant	320	6	wzrost produkcji o 100%
<b>Statek kosmiczny:</b>			
SS Structural	80	0	
SS Component	160	0	
SS Module	320	0	

**Tabela 4 — Cuda Świata.**

Informacje o możliwych do zbudowania cudach, ich przeznaczeniu oraz okresie działania.

Cuda Świata	Koszt	Aktywne do...	Efekty
Colossus	200	Electricity	+1 z każdego pola handlu w mieście
Lighthouse	200	Magnetism	+1 punkt ruchu na morzu
Copernicus' Obs	300	Automobile	wzrost wiedzy o 100%
Darwin's Voyage	300		dwa wynalazki
Great Library	300	University	dowolna technologia innych cywilizacji
Great Wall	300	Gunpowder	pokój na życzenie
Hanging Gardens	300	Invention	jeden happy w każdym mieście
Michelangelo's Cha.	300	Communism	zwiększa efekt Cathedral
Oracle	300	Religion	wzrost efektu Temple o 100%
Pyramids	300	Communism	dostępny dowolny typ rządu, nie ma przejściowego okresu anarchii
Isaac Newton's Col.	400	Nuclear Fission	wzrost profitów z Library + University
J.S.Bach's Cathedral	400		liczba un maksymalnie 2 w każdym mieście
Magellan's Expedition	400		+1 punkt ruchu na morzu
Shakespeare's Theatre	400	Electronics	wszyscy un w mieście stają się cn
Apollo Program	600		możliwość budowy statku kosmicznego, widoczne wszystkie miasta
Cure for Cancer	600		+1 happy w mieście
Hoover Dam	600		energia wodna na całym kontynencie

Manhattan Project	600	broń nuklearna
SETI Program	600	wzrost wiedzy o 50%
United Nations	600	pokój na życzenie
Women's Suffrage	600	jeden un mniej na każdą jednostkę poza miastem (Republic, Democracy)

**Jacek Ilczuk (Siedlce)**

## Lost in Time (IBM PC)

Jak szybko i bez większych trudności ukończyć grę Lost in Time

### Na statku

Twoja fantastyczna podróż w czasie rozpoczyna się na pokładzie prastarego żaglowca, a ściślej mówiąc, na jego dolnym pokładzie. Znajduje się tam taboret, który należy bardzo dokładnie obejrzeć. Będzie w nim gwóźdź — da się go wyciągnąć obcęgami. Za jedną z beczek (dalej po lewej stronie) znajdziesz lampę, która rozjaśni panujące za beczkami ciemności. Tym sposobem zdobędziesz gąbkę. Następnie, korzystając z podniesionej klapy udasz się do dolnej części statku. Tutaj za beczką po prawej stronie jest buteleczka z oliwą, z której należy kapnąć parę kropli na dźwignię pompy. Dzięki temu pompa znów będzie się nadawała do użytku i usunie wodę z pomieszczenia.

Kiedy już to zrobisz, powinieneś nieco dokładniej przypatrzyć się łańcuchowi. Znajdziesz tam korkociąg, który oczywiście zabierasz ze sobą. Teraz możesz wrócić na górę, a tam do wiadra wrzucasz gąbkę. Oprócz tego, do pipetki nabierasz trochę wody. Za pomocą wilgotnej gąbki usuniesz ze ściany niepotrzebny plakat. Po chwili pojawi się korek, który należy wyjąć — oczywiście za pomocą korkociągu. Wreszcie można zajrzeć do sąsiedniego pomieszczenia i przeprowadzić dłuższą rozmowę ze znajdującym się tam obrazem mężczyzny. W trakcie tej miłej pogawędki wzbogacisz się o nóż, którym później będziesz mógł naciąć rowki na słupie stojącym pośrodku pokoju. Takim sposobem dotrzesz do niezbadanego jeszcze międzypokładu. W kadzi znajdziesz ściereczkę do czyszczenia, która naturalnie uzupełni twój zbiór rupieci. Następnie zabierasz złamane wiosło, leżące obok kul armatnich z prawej strony. Natomiast znajdujący się po lewej stronie pierścień, ściągnij do siebie za pomocą ściereczki.

Pierścień otwiera skrytkę, w której znajdziesz kawałek mydła. Nacierasz nim zardzewiałą lufę armatnią na dziobie okrętu. Powstałe w ten sposób wiórki mydlane wykorzystujesz do przesmarowania szyny, po której przesuną się zamknięte do tej pory drzwi. Po ich otwarciu natychmiast pojawi się mężczyzna. Jednakże nie ma czasu na dłuższe rozmowy, ponieważ zostajesz przerzucony w czasie i lądujesz przed świeżo odziedziczoną willą.

### Willa

Tutaj należy nieco dokładniej przyjrzeć się traktorowi, weź ze sobą akumulator! A w składzie poszukaj pudełka z folią, rozejrzyj się uważnie, należy zabrać jeszcze pipetę. Teraz trzeba przekonać konia—zawalić drogę, aby odblokować dojście do bramy wjazdowej. Poszukaj koszyka z owocami (jest na dachu traktora) i poczęstuj zwierząka jabłkiem! Przy bramie wjazdo-



wej powinienes pozostawić wiadomość, że tu byłeś. Następnie nabierz nieco kwasu z akumulatora do pipetki i "otwórz" kłódkę wiszącą na okratowanej bramie. W ten sposób wejdiesz do ogrodu.

Stąd wyruszysz na północ, w kierunku latarni morskiej. Znajdziesz flaszkę z octem, którą bez wahania zabierasz ze sobą. Następnie strzałę (zabraną z bramy wejściowej) wstawiasz w korek od beczki i dokładasz do swojego bagażu. Teraz musisz wrócić do willi, skąd zabierasz ze sobą szczapę drzewa (znajduje się na prawo od drzwi). Portret nad drzwiami również może cię zainteresować. Teraz małe zadanie techniczne — należy zmontować elektromagnes. Dla ułatwienia — pełny plan działania:

1. Weź klamkę i owiń drutem żelaznym z portretu.
2. Do pustego akumulatora wlej ocet.
3. Połącz "klamkową" cewkę z akumulatorem.
4. Gotowe — elektromagnes zmontowany.

### Sezamie otwórz się

Tak, tak, Einstein lepiej by tego nie wymyślił! Aby wreszcie wejść do domu podłub strzałą w dziurce od klucza, a elektromagnesem wyciągnij klucz, który upadł za drzwiami. Gdy po otworzeniu drzwi wejdiesz do willi, od razu zdejmij wiosło ze ściany. Na palenisku w kominku leży żelazny pręt. Obrotowy rożen będzie jeszcze potem potrzebny, a więc zostaw go na wszelki wypadek. Zanim chwycisz gaśnicę, powinienes jeszcze szybko położyć na palenisku szczapę drewna. Teraz obejrzyj nieco dokładniej skrzynkę z bezpiecznikami, weź drut miedziany i żywicę. Nie zapomnij zabrać folii — jest w pudełku z bezpiecznikami.

Uff... teraz można wyjść z domu. Zobacysz przed sobą inny budynek. Znajduje się tam portret we wgłębieniu, gdzie zobaczysz jakiś zamek cyfrowy. Ponieważ jesteś genialny (nie ma komu dziękować!), obliczasz liczbę — różnicę lat i wprowadzasz ją do zamka (nie rozczaruj swojej nauczycielki od matematyki!). Teraz wystarczy nacisnąć... i możesz skorzystać z windy.

Przywołujesz windę, a gdy się pojawi, stawiasz na podłodze beczkę i poświęcasz swoją flaszkę wina. Korek od butelki wycelowujesz we flakon stojący na półce u góry i zestrzeliwujesz go na dół. Tak zdobywasz środek rozpuszczający rdzę. Z nowymi siłami biegniesz z powrotem do latarni morskiej i walisz różnem w świetlik.

### Latarnia morska

Docierasz do gumowego węża ogrodowego, który przymocowujesz do klamki przy drzwiach latarni morskiej i do poręczy windy. Takim oto, nieco niezwykłym sposobem możesz wyłamać zamknięte drzwi. Nie zapomnij zabrać zniszczonego węża ze sobą. W latarni morskiej wchodzisz na pierwsze piętro, z szuflady wyciągasz notatkę i kwas.

Szafę rozbijesz wiosłem. W środku znajdziesz brzytwę, którą wrzucić sobie do kieszeni. Przez lunetę popatrz jeszcze na wrak okrętu i udaj się w górę latarni morskiej. Znajdziesz pomieszczenie z ogromnymi kotarami, a za nimi nieco nafty, która na pewno się przyda. Brzytwą odcinasz kawałek kotary na szmatkę. Potem zacznij schodzić w dół, z drewnianego sabota wyciągnij schowany tam klucz do drzwi, otwórz je i schodź dalej. Po drodze powinienes jeszcze zabrać kilka odłamków szkła z rozbitego świetlika. Przy kracie zobaczysz coś okrągłego... z

kanalizacji, resztki wodorostów zeskrabiesz kawałkiem szkła i wstawisz tam rożen. Aby wszystko zadziało, należy jeszcze mechanizm połączyć płynem rozpuszczającym rdzę. W końcu udaje się otworzyć tajemniczą kratę.

Teraz idziesz jeszcze raz do krypty, aby otworzyć kufer. Używasz przy tym następującej kombinacji: czerwony pistolet, czerwona kula, zielony nóż.

W nagrodę dostajesz nieco włókna szklanego i dziennik okrętowy. Mówisz grzecznie DZIĘKUJĘ i udajesz się do studni. Tutaj przykręcasz gumowy wąż do kranu z wodą. Nieszczelności usuwasz za pomocą mieszaniny żywicy z włóknem szklanym. Następnie wrzucasz wąż do studni i odkręcasz kran. Nareszcie, wypływają upragnione korki i możesz znowu zabrać swój własny. Uszczęśliwiony wracasz do kraty i otwierasz ją. Zanim wejdiesz do łodzi, powinienes zostawić beczkę, ponieważ mogłaby spowodować katastrofę. Wykorzystaj drewniany sabot do wylania zbędnej wody z przeciekającej łodzi, a dziurę zatkaj za pomocą korka i szmatki. Wreszcie możesz chwycić w rękę wiosło i popłynąć na odkryte morze.

### Zimny bufet

Skoro ponownie znalazłeś się na łodzi, popędź do domu i udaj się do bufetu, na małe co nieco. Powinienes przy okazji wyłowić ze szklanki sos rybny i łódeczkę. Potem obejrzyj olejarkę. Znajdziesz tam gwoździć, trochę chleba i naoliwioną szmatkę. Na krześle czeka na ciebie mała notatka, którą należy przeczytać. Następnie trzeba wejść na krzesło i użyć gwoździa z szklą (kolczykiem?). Powstały w ten sposób lichtarz oglądasz jeszcze raz z bliska i odkrywasz, że można się nim posługiwać jak hakiem abordażowym. Następnie ponownie wychodzisz z domu na zewnątrz. Teraz, aby ściągnąć z dachu boję, musisz wysilić swoje szare komórki.

Rozsmaruj na chlebie sos rybny, a uzyskaną smakowitą mieszanką posmaruj dach. Pojawia się wtedy głodne mewy, które zrzucą boję na dół. Wystarczy ją tylko odciąć brzytwą od liny i przyczepić do skały za pomocą wykonanego poprzednio haka. Teraz boja zawsze doprowadzi cię z powrotem do domu.

Następnie pójdziesz zabrać beczkę z kraty i wtniesz brzytwą z ogrodowego węża "Schlagstock", który pomoże obrobić łódeczkę.

Na palenisku połóż naoliwioną szmatkę i nalej na nią nieco nafty. Punktem kulminacyjnym będzie zapalenie zapałki (o szorstką powierzchnię pudełka) i wrzucenie jej do paleniska. Doprowadzi to do odsłonięcia pogiętej płyty podstawy. Postaw beczkę na tej płycie i otwórz ją za pomocą "Schlagstocka". Następnie nasyp piasku ze skrzyni do beczki. Dziurę w skrzyni zatkaj świecą. Resztę piasku należy wsypać do drewnianego sabota. W nagrodę za te wszystkie trudy otworzy się przed tobą tajemne przejście. Jednak dalej nie będzie wcale łatwiej!

Ładujesz na rufie statku, oglądziny jednostki rozpoczynasz od masztu. Masz obcęgi, które oczywiście potrafisz wykorzystać. Potem pływak na pokładzie przysuwa ci skrzynię. Miedziany drut łączysz z kablem i przecinasz go obcęgami. Następnie trzeba nabrać nieco wody z kałuży do pipetki. Aby rozbicić zamek kłódkę wiszącą przy skrzyni należy wykorzystać najpierw pipetkę, potem gaśnicę, a w końcu "Schlagstock". Następuje dłuższa rozmowa, po której



schodzisz na dolny pokład. Tam przy pomocy haka otwierasz kufer. W środku znajdziesz nieco odzieży i taśmę. Idziesz piętro wyżej, gdzie obcęgi wyławiasz "Klampe" (kilblok), który taśmą łączysz z wiosłem. Kolejną "przyprawą" jest gwóźdź, który przedtem należy wygiąć obcęgi. W kabinie za pomocą bosaka ściągasz na dół szalupę. Kiedy zobaczysz koniec liny odkryjesz rowek, w który trzeba wstawić korkociąg i owinać na nim linę. Otwiera się teraz okienko obok skrzyni. Przy pomocy liny można teraz wyciągnąć wiadro, w którym znajdziesz miecz. Zanim ponownie skierujesz się do osoby, którą spotkałeś poprzednio, powinienesz szybko wyciągnąć korkociąg z rowka.

### Kajuta kapitana

Czas teraz na wizytę w kabinie kapitana. Tam pod krzesłem (za biurkiem) znajdziesz srebrny kluczyk, ale szufladę biurka można otworzyć tylko mosiężnym kluczykiem. Zawiera ona sztylet i bibułę. Na balkonie rozglądasz się, aż zobaczysz banderę na maszcie. Idziesz dalej do sypialni, gdzie w szafie znajdziesz czaszę i sole trzeźwiące. Na stole leży kilka bananów, które należy zabrać ze sobą. Następnie w umywalni (a ściślej mówiąc pod dywanikiem) znajduje się mosiężny kluczyk, którego szukamy. Po powrocie do sypialni, rozetnij sztyletem dywan, aby dostać się do klapy w podłodze. Otwierasz ją i schodzisz w dół do pokoju, w którym już byłeś. Sztyletem obrabiasz pióra, jedno po drugim, na dnie skrzyni. W nagrodę otrzymasz nieco pudru ryżowego i chusteczkę do nosa. Zaraz po tym przetaczasz się znowu do spiżarni, aby na futrynie wypróbować puder ryżowy. Gdy potem nieco dokładniej zbadasz futrynę, znajdziesz mały otworek, w którym można manipulować korkociągiem. Znalezionym wytrychem można będzie teraz otworzyć parę wciąż zamkniętych drzwi na krużganku. W lewym pokoju, w szufladzie sekretarzyka znajdziesz pieczęć. Ponadto w ukryciu za zasłoną znajduje się złota klatka, którą koniecznie trzeba zabrać ze sobą.

W pokoju, po prawej stronie, na jednej z półek znajduje się flakonik z miedziakami. Skoro wszystkie te rzeczy schowałeś już do kieszeni, to powinienesz ponownie obejrzeć umywalnię w kajucie kapitana. Należy, za pomocą środka polerującego i chusteczki, nadać umywalce całkiem nowy wygląd oraz wyczyścić miednicę. Teraz trzeba jeszcze tylko potrzymać bibułę na umywalce, a poznasz tajne hasło. Zachowaj je w pamięci i podejdź do komody. Z lewej jej strony znajduje się drewniana płaskorzeźba, do której pasuje pierścień pieczęci. Tym sposobem trafiłeś do nieznanego pokoju. A tam, na barku znajduje się gramofon, a na stoliku przy tapczanie coś płaskiego i okrągłego. Nie trać czasu na rozglądanie się po tym pokoju, zabieraj co widzisz i wracaj do kajuty kapitana. Tam umieść trochę soli trzeźwiących w czaszy i postaw ją na sofie, na wprost szafy. Trzeba jeszcze dodać do tego nieco bejcy i zaraz po tym postawić na stole klatkę. Aby nieco osłodzić niewolę niemal zamarłemu ze strachu ptakowi, wrzucić parę bananów do klatki.

Wkrótce pojawi się ptaszek i klatkę można przykryć flagą. Pobyt uprzejmni muzyka z gramofonu, który uprzednio postawiłeś na stole, ale pozwala on odtwarzać tylko jedną płytę. Na koniec można bez przeszkód zająć się szafą. Otwórz ją i zabierz żelazny klucz ze szkatułki. Następnie nieco dokładniej

obejrzyj obraz na ścianie. Dotknij strzelającego działa — pojawi się tajny sejf. Można go otworzyć kombinacją "3E21". Wewnątrz skarbca znajduje się mała kasetka. Po obejrzeniu jej, obróć ją w prawo. Kiedy teraz poruszyś górną częścią kasetki, otrzymasz mały kluczyk, który wkrótce się przyda. Chcąc uruchomić ukryty zamek, należy stuknąć w kasetkę, najpierw z góry, a potem w środek. Teraz przyda się znaleziony kluczyk. Otwierasz zamek i wydajesz rewolwer. Zanim jednak wrócisz znowu na międzypokład, powinienesz jeszcze szybko porwać klatkę z papugą.

Gdy tam przybędziesz, musisz po raz drugi pociągnąć pierścień za pomocą ściereczki i do otwartej kryjówki wrzucić klatkę. Niedługo potem znowu wyjmiesz ją na zewnątrz i dokładnie przebadasz klapę drzwi. Zamek można otworzyć, obracając ręką żelazny klucz.

### Żuczek

Skoro Yoruba tak uprzejmie prosił, abyś dostarczył z powrotem skarabeusza, nie pozostaje nic innego, jak udać się na poszukiwania. Najpierw trzeba dwukrotnie zapukać w szparę i obcęgi wydostać iskrzący się przedmiot. Z tym przedmiotem należy obchodzić się jak z wisiorcem, który Yoruba na pewno pokazywał. Yoruba podarował ci część i możesz to powiązać z pistoletem. Z czystej wdzięczności, trzeba teraz uwolnić Yorubę od pęt na nogach. Bezpośrednio po tym chwytasz kulki bawelniane (z tyłu po lewej stronie) i kładziesz je pod maszem. Podziwiasz tę fascynującą konstrukcję nieco dokładniej i potem wstawiasz obcęgi w drzwi. Pogrzebiesz z nudów bosakiem na górnej półce i oto nagle na dół spada flaszka rumu. Poczucie porządku nakazuje przetrzeć gąbką butelkę i masz etykietkę, którą Melkior karze natychmiast sobie podać.

### Orzech kokosowy

Po tym jak Yoruba przekazał Holocom, przybywasz na brzeg małej, przyjemnej wysepki i człapiąc jak kaczka dochodzisz do idyllicznego wodospadu — czeka cię pogawędka z sympatycznym młodzieńcem. Po krótkiej rozmowie owijasz banderą zwierzątko młodzieńca. Spokojnie leżący na ziemi orzech kokosowy, należy otworzyć korkociągiem. Natomiast pipetą nabierasz nieco płynu ze skorupy kokosa. Uzyskany płyn należy podać chorowitemu zwierzątku. W podzięk otrzymasz hasło, które będzie można użyć do otworzenia kamiennych drzwi. Niestety, mechanizm zareaguje tylko na głos papugi. Ale upierzony przyjaciel wypełnia to zadanie.

Ostatecznie przychodzisz do wielkiego magika, z którym trzeba uciąć krótką pogawędkę. Rozmowa trwa niestety bardzo krótko i znów znajdujesz się przed zamkniętymi drzwiami. Zamiast jednak spuszczać głowę otwierasz płaskim kluczem klatkę, a w nagrodę otrzymujesz parę sztuk złota. Talara wsuwasz "bezinteresownie" w szczelinę drzwi. Teraz Makandal daje polecenie, które należy w określonym czasie wykonać (a zatem kochany, tak jak poprzednio, trzeba to jeszcze raz zapamiętać). Nie tracąc zbyt wiele czasu zabierasz ze stołu w domu Delii książkę z receptami. Jak tylko kobieta zniknie, chwytasz jej zwierciadło i pokazujesz pajakowi, jak naprawdę wygląda. Sympatyczny pajęczak w panice opuszcza miejsce przestępstwa i teraz można bez przeszkód ukraść część garderoby Teresy.



Niebawem ponownie pojawi się właścicielka domu — Delia i wręczy jakiś napój, który naturalnie z podziękowaniem przyjmiesz. Potem wejdzie do mieszkania cudowny znachor Makandal. Wielki magik ofiarowuje napój i czeka, abyś go wypił. Otwierasz więc okno i na stole kładziesz Holocom. Tym samym aktywujesz go i pojawia się hologram Melkiora. Na Makandalu wywiera to tak silne wrażenie, że natychmiast ucieka. Korzystasz z dogodnej okazji i przelewasz napój otrzymany od Delii do szklanki Makandala. Zanim Makandal z powrotem pojawi się u Delii, powinienes jak najszybciej włożyć do kieszeni szklankę i Holocom.

#### Jarlath udaje się do domu

Po długiej rozmowie, Delia i Makandal postanowili ciebie wypuścić. Jako nagrodę otrzymujesz zaczarowywacz (Verstummer) i przekształcacz (Umwandler). Obie rzeczy zmieszane ze sobą dają w rezultacie wspaniałą gadatliwy napój (Sprachtrunk). Trzeba teraz udać się z powrotem na plantację i porozmawiać z Serapionem (jest w chacie). Serapionowi podać odpowiedni napój i będzie gadał jeszcze raz (2x). W końcu uzyskasz nieco informacji i oprócz tego, trochę soli kuchennej. Tę sól można za pomocą przekształcacza zamienić w cukier.

Cukrem uspokajasz milutkiego małego pieska. Następnie idziesz do kuchni, gdzie na stole znajduje się worek. Zanim go napełnisz rozżarzonymi węglami z paleniska, należy jeszcze wziąć kwiaty i wanielię. Na koniec kładziesz gorący worek na taborecie. Do wnętrza wpelza wąż i pułapka zamyka się. Bez namysłu wrzucasz worek wraz z zawartością do ognia, dzięki czemu masz o jednego nieprzyjemnego "kumpla" mniej.

Następuje prawdopodobnie ostatnie spotkanie z pozbawionym skrupułów superłobuzem Jarlathem. Kończycie, gdy Jarlath trzyma pod nosem kwiaty. Teraz można z pełnym spokojem odpocząć.

**"Power Play" nr 1/94, str. 71, 72, 74, 75**  
— tłum. Jerzy Chmielewski

#### Sim Farm (IBM PC)

— Przy pierwszym uruchamianiu gry (Start), należy wybrać jeden z regionów, możliwie równinny. Zaleca się wybierać regiony centralne lub położone na wschód od centrum. Na początek nie należy uprawiać żadnego obszaru nadmorskiego, ponieważ warunki pogodowe są tam bardzo niedobre.

— Początkującym zaleca się wyłączyć opcję "klęski żywiołowe" (Disasters ustawić na Off).

— Kapitał startowy w wysokości 40 tys. USD powinien wystarczyć na najważniejsze wydatki.

— W pierwszej kolejności należy zakupić następujące rzeczy:

- 2 traktory,
- 2 opryskiwacze,
- 1 pług mechaniczny,
- 1 siewnik,
- 1 ciężarówkę z przyczepą,
- 1 kombajn zbożowy,
- 1 duży silos,
- 1 dużą stodołę (mającą 12 stanowisk składowych),
- 3 beczki z różnymi chemikaliami.

— Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że mały silos jest tańszy, ale w ostatecznym efekcie okazuje się on mniej rentowny. Cztery małe silosy kosztują łącznie 3200 USD, podczas gdy duży silos (równoważny czterem małym) kosztuje zaledwie 2400 USD.

— Do uprawy pól należy stosować odpowiednie chemikalia i we właściwym czasie, aby utrzymać (a nawet poprawiać) stan zasiewów.

Użyźnianie — nawozami.

Środki grzybobójcze — aby rośliny nie "chorowały".

Herbicydy — na chwasty.

Pestycydy — przeciwko inwazjom szkodników.

— Należy całkowicie zrezygnować z hodowli bydła. Wprawdzie malutkie, kwiczące prosiaczki są milusie, ale zysk w porównaniu z rolnictwem jest bardzo mały. Zwierzęta ponadto stanowią pewien czynnik ryzyka, ponieważ mogą wyrwać się na swobodę i strącać pola.

— Najwięcej pieniędzy można zarobić, jeśli w pierwszym półroczu uprawia się truskawki, a w drugim — pomidory.

— Należy równo obsiać trzy pola, stosując się do poniższych wskazówek:

W większości regionów, gdzie opady są stosunkowo duże, należy wykopać rowy, którymi będzie spływać nadmiar wody.

W regionach cieplejszych i bez opadów, rowy służą do nawadniania pól. Trzeba wtedy dokupić pompę wodną.

Od samego początku gry należy planować uprawy. Pola powinny być zawsze położone jedno obok drugiego, rozdzielone jedynie drogami. Należy pamiętać, aby rowy były drożne.

— Dla początkującego gracza dobrym rozwiązaniem jest korzystanie z biura (Farm Bureau).

— Nie spieszyć się ze sprzedażą truskawek, trzeba poczekać na dobrą cenę. Wartość określonych gatunków zależy od pory roku.

— Kilka wskazówek dla niecierpliwych hodowców truskawek:

Przechować nieco dojrzałych truskawek w silosie uważając, aby truskawki miały klasę jakości A i wysoką ocenę (High).

Przy bardzo niskiej cenie (np. 5 tys. USD) należy skorzystać z "Quit" i postąpić według wskazówek na ekranie. Aktualny stan gry trzeba oczywiście zapisać.

Po ponownym uruchomieniu gry — załadować ostatni zapis. Teraz po wybraniu opcji "Sell" (sprzedaż) — cena truskawek będzie wspaniała, podskoczy do 10 tys. USD! Można wielokrotnie korzystać z tej możliwości dorobienia pieniędzy.



— Mając już wystarczający kapitał, można szybko rozbudować swoją wiejską zagrodę i dokupić więcej ziemi, ale nie kupować zbyt wielu terenów pod pola uprawne, ponieważ szybko wzrosną podatki. Należy powiększyć swoje silosy i dokupić więcej maszyn rolniczych, aby nie pożyczać ich w mieście (to kosztuje!).

— Unikać pożyczania pieniędzy w Banku — kormnik w zagrodzie to "raczej" niemiła sytuacja.

— Gdyby któreś z poletek ("lupa") jeszcze na parę tygodni przed żniwami wykazywało stan "X-Bad", należy użyć funkcji "Cut" i uprawiać na nim coś innego.

— Samolot opylający można kupić po raz pierwszy dopiero wtedy, gdy w osadzie będzie lotnisko. Rozwój wioski zależy od stanu farmy. Jeśli gmina będzie mogła, dzięki wpływom z podatków nabyć ziemię — odbędzie się głosowanie, w jaki sposób ją wykorzystać:

- na cele mieszkaniowe,
- pod pawilony handlowe,
- na budowę lotniska,
- na rodeo.

Pamiętajcie, że miasto nie jest wyłącznie do waszej dyspozycji!

**"Power Play" nr 1/94, p. 65, 66**  
— tłum. Jerzy Chmielewski

## AGONY (Amiga)

W trakcie gry wpisz słowo FANTASY, teraz klawiszami F1 i F2 możesz wybrać różne rodzaje broni.

**Michał Szyk "Mrówka" (Dęblin)**

## ALCATRAZ (Amiga)

Podczas wprowadzającego intro wpisz COKEBUSTERS. Ekran mignie i obaj gracze dostają nieograniczony kredyt na życie.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

## ALIEN BREED (Amiga)

Na drugim poziomie gry wpisz do komputera Intex następujące hasła:

I CANT BE ARSED TO PLAY THE FIRST LEVEL — przeprowadzka na poziom trzeci.

ALIENS ARE FAGGOTS — typowa nieśmiertelność.

PUFFNUTS MODE — przeciwnicy zwalniają ruchy.

IS IT TRUE THAT THE ALIENS SUPPORT MAN

UTD — osłabia stwory.

PISSED AS A FART — opcja dla "trunkowych".

BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS — wróg dużo szybszy.

SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED — sterowana postać staje się niewidzialna.

BEWARE ALIENS SPADGE HAS DROPPED ONE — wszyscy wrogowie uciekli.

SHINE ON YOU CRAZY DIAMOND — niespodzianka.

ON GIMME SOME KEYS IVE GOT A HARD ON —

kluczy więcej niż potrzeba.

Podczas gry możesz wpisać TULEBY — przejdiesz do następnego etapu.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**  
**Sebastian "McDon" Doniec (Jasło)**

## ALIEN BREED 2 (Amiga)

W Intex System wpisz jedno z poniższych haseł, a zostaniesz przeniesiony do podanego poziomu:

2 — XXDFA

4 — RTHAA

6 — UYTTA

10 — PPEAB

Inne ciekawe hasła:

ALIENS ARE BENDERS — nieśmiertelność.

KEY TO THE CITY — nieskończona liczba kluczy.

JANUARY SALE NOW ON — obcy są szybsi,

ST USERS — a teraz wolniejsi.

KATRINA HAS FARTED AND ITS BEAUTY — nie ma do kogo strzelać.

FUCK OFF — niespodzianka.

Podczas gry wpiszesz TULEBY — przeskoczysz do następnego etapu gry.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

## ALIEN STORM (Amiga)

Podczas gry wciśnij klawisz [F] — będziesz mógł zmieniać poziom.

**Leszek Włodarski (Łęczna)**

## ASSASSIN (Amiga)

Wejdz na pierwsze drzewo w lesie, a gdy znajdziesz się po lewej stronie korony, wpisz ACEVIEW-FROMUPHEREMATE. Ekran mignie zachęcająco, a bohater będzie nie do pokonania.

Klawisze:

[1] do [6] — wybór poziomu,

[8] — dostajesz więcej czasu,

[W] — masz do dyspozycji wszystkie rodzaje broni,

[E] — przenosi na koniec danego etapu.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

Aby wygrać z robotem na pierwszym poziomie gry (koniec planszy), należy go przeskoczyć i stanąć za nim. Teraz go bez trudu unieszkodliwimy.

**Mariusz Garboś (Warszawa)**

## A-TRAIN (IBM PC)

Aby nie stracić na hotelach, buduj je w okolicy lotnisk lub portów. Wyciągi narciarskie należy wybudować do 20. grudnia i sprzedać przed końcem lutego. Najwięcej zarobisz na polach golfowych, tylko nie przesadzaj z ich liczbą.

**Radosław Szadkowski (Nowy Dwór Mazowiecki)**





## BART SIMPSON

Podczas gry wpisz: SHEEP IN A GROUP WEARING HATS. Otrzymasz łaskę nieskończonego życia.

**Sebastian "McDon" Doniec (Jasło)**

## BUBBLE BOBBLE 2 (Amiga)

Napisz BLRBJSB, gdy wyświetlany jest ekran tytułowy — zostaniesz obuty w szybkie buty.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

## CANNON FODDER (Amiga)

Gdy będziesz nagrywał stan gry na dysk, jako nazwę pliku podaj JOOLS i potwierdź klawiszem RETURN. Twój dowódca dostanie stopień generała.

**Damian Wojtaszak (Poznań)**

## CARDIAXX (Amiga)

Spauzuj gierkę i wpisz CAROLILY, to pomaga!

**Tomek Wasiuk (Chełm)**

## CARRIER COMMAND (Amiga)

Zatrzymaj grę i napisz THE BEST IS YET TO BE. Teraz możesz nacisnąć klawisz [+] z klawiatury numerycznej. Uzyskana w ten sposób odporność na ostrzał przeciwnika nie dotyczy przypadków rozbicia się (np. na małej wysokości).

Inna metoda to naciskanie obu klawiszy: [+] i [-].

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

## CHASE H.Q. (Amiga)

Jeśli lubisz szybką, a nawet superszybką jazdę, wykorzystaj następujące wskazówki. Gdy skończy się dogrywać etap i zacznie pojawiać się plansza, można dołożyć sobie kilka dodatkowych turbo—doładowań poprzez naciskanie klawisza [Space Bar] w określonym rytmie (trzeba to wyczuć). Jak się uda, to wypadki przestają być groźne, ściganego bandytę doganiamy już w tunelu, a szybkość zawraca w głowie.

**Leszek Włodarski (Łęczna)**

## CASTLES 2 (IBM PC)

Staraj się utrzymywać dobre stosunki z papieżem, przyjmuj jego wysłanników i płać legaty papieskie, na jakiś czas otrzymasz błogosławieństwo — nie będziesz wtedy atakowany. Kiepskiej jakości terytoria, z zawsze niezadowoloną ludnością, zdobywaj i oddawaj papieżowi w prezencie.

Zawsze walczyć tylko z jednym przeciwnikiem. Nie powiększaj oddziałów łuczników, skup się na produkcji machin wojennych i na szkoleniu piechoty.

**Mariusz Garboś (Warszawa)**  
**Misiek (Bydgoszcz)**

## COMANCHE (IBM PC)

Jeśli stopień sprawności twojej maszyny zbliża się do zera, naciśnij jednocześnie klawisze ALT i Q (przerwanie misji).

**Michał Szyk "Mrówa" (Dęblin)**

## CRUISE FOR A CORPSE (Amiga, Atari ST)

Jeśli masz już dość rozwiązywania tej kryminalnej zagadki, to podpowiem ci na ucho — Sprawcą jest... DICK!

**Tomek Klein (Gniew)**  
**Leszek Włodarski (Łęczna)**

## CYBER PUNKS (Amiga)

Masz do zaliczenia 5 misji, a każda z nich składa się z poziomów. Naciśnij po rozpoczęciu gry kombinację klawiszy i przycisków: [R] + [G] + [B] + Fire + LMB (lewy myszy). Otrzymasz nieśmiertelność i dodatkowe możliwości:

[F1...F5] — wybór misji;

[1...4] — wybór poziomu w danej misji;

[S] — tarcza ochronna;

[D] — robot;

[A] — użycie stacjonarnego karabinu maszynowego;

[Z], [X] i [C] — zmiana broni u punków, odpowiednio: czerwonego, zielonego i niebieskiego;

[Shift] lewy — bomba zmiatająca wszystkich obcych z ekranu.

**Grzegorz Rożej (Kraków)**

## DELIVERANCE (Amiga)

Klawisze:

[F6] — poziom 1

[F7] — poziom 2

[F8] — poziom 3

[F9] — poziom 4

[DEL] — włącza Turbo

[Backspace], a następnie kursor — przenosi bohatera w danym kierunku.

## DESERT STRIKE (Amiga)

[Z różnych źródeł otrzymaliśmy różniące się informacje — red.]

Jako hasło napisz HARDCASE — otrzymasz nieskończony zasób amunicji.

**Krzysztof Bach (Gdańsk)**

Kody do poziomów:

2 — EQOHHJV

3 — WLOKBEQ

4 — ETBVTRX

5 — IIKSSJH

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

Level 2 — Scud Buster — LQJAQRJ lub OQJZRAX

Level 3 — Embassy City — TLJJOAQ lub ELJHJLB

Level 4 — Nuclear Storm — JTEKOMK lub VTETIOT

Ordery, oklaski — Win Screen — OKPFIQI lub



WVKNKFLW

**Piotr Pisarek (Borki k/Jędrzejowa)****DYNABLASTER (Amiga)**

Po zniszczeniu wszystkich murków na poziomie 1.1 dostajesz 100 000 punktów bonusu (nie zawsze).

**Damian Wojtaszak (Poznań)****ECO QUEST 2 (IBM PC)**

Kombinacja otwierająca sejf: 582.

**Michał Szyk "Mrówa" (Dęblin)****Marcin Rafałowski (Gubin)****ELVIRA 2 (Amiga)**

Aby w miarę bezpiecznie spotkać się z dziewczyną, zmieniającą się w smoka, musisz mieć na sobie kurtkę, hełm, rękawice i buty oraz przygotowany czar COURAGE (dodaje odwagi).

**Leszek Włodarski (Łęczna)****FINAL BLOW (Amiga)**

Podczas gry seryjne naciskanie Fire pozwala wygrać każdą (?) walkę.

**Sebastian "McDon" Doniec (Jasło)****FLASHBACK (Amiga, IBM PC)**

[Dwie wersje, minimalne różnice, a efekt ten sam — red.]

Jest sposób na przechodzenie zamkniętych drzwi! Robi się to mniej więcej tak: jeżeli drzwi są po prawej stronie, ustawiamy faceta przy nich, wtedy joy'a ostro w lewo z przyduszeniem Fire i od razu ostro w prawo. Nasz bohater zaczyna biec w lewo, ale za chwilę wraca zrezygnowany spokojnym krokiem i... przechodzi przez zamknięte drzwi (a nawet ścianę!).

**Damian Piwowarczyk (Mysłowice)**

Ustawiamy bohatera gry — Conrada plecami do przeszkody (ściana, zamknięte drzwi), włączamy AutoFire w joysticku, a jego drażek przechylamy w stronę przeciwną do przeszkody. Conrad zaczyna biec, a my natychmiast joystickiem do ściany. Conrad zawraca, zwalnia kroku i... przechodzi przez przeszkodę.

W wersji gry na Peceta klepiemy namiętnie w klawisz SHIFT, albo prosimy o to kolegę, ma to zastąpić AutoFire joysticka. Pozostałe elementy tej akcji — bez zmian.

Nie zawsze Conrad wystartuje biegiem (podstawowy warunek całego manewru), ale przeciętnie raz na kilka prób udaje się to wykonać.

**Mariusz Sz wajkowski (Słupsk)****FLYING SHARK (Amiga)**

W tabeli High Score wpiszesz HSC — dostaniesz nieskończoną liczbę żyć, gdy wpiszesz KDJ — będziesz nieśmiertelny.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)****FORGOTTEN WORLDS (Amiga)**

Na ekranie tytułowym szybko wpisz ARC i naciśnij HELP. Teraz możesz grać na luzie, klawisz [S] — do sklepu, a [N] — następny etap.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)****FULL CONTACT (Amiga)**

W czasie gry wpisz TULEBY — znajdziesz się na następnym poziomie gry.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)****FUSION (Amiga)**

Zapisz słowo SWAMP THING w tabeli wyników i wciśnij klawisz [E]. Teraz klawiszami [+] i [-] możesz skakać z poziomu na poziom.

**Tomek Klein (Gniew)****Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)****GHOST'N' GOBLINS (Amiga)**

Wpisz na obrazku (CREDITS) słowo DELBOY, a otrzymasz nieśmiertelność.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)****GHOULS'N GHOSTS (Amiga)**

Tuż po rozpoczęciu gry wpisz szybko hasło KAREN BROADHURST — staniesz się nieśmiertelny.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)****GODFATHER (Amiga)**

Zatrzymaj grę klawiszem HELP i wpisz miłe dla podniebienia hasło: PIZZA HUT, a śmierć cię ominie.

**Sebastian "McDon" Doniec (Jasło)****Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)****Tomek Wasiuk (Chełm)****GODS (IBM PC)**

Kody: 2. THE TEMPLE  
3. LABIRYNTH  
4. UNDERWOOD

**Michał Szyk "Mrówa" (Dęblin)****HIRED GUNS (Amiga)**

W trakcie gry napisanie słowa Amiga daje nieśmiertelność i nieograniczony zapas amunicji.

**Artur Czasak (Szczecin)**



## HOME ALONE (IBM PC)

Możesz zawsze bezpiecznie się ukryć w domku na drzewie, do którego dostaniesz się z poddasza (stojąc na wprost okna pchnij joystick do góry).

**Michał Szyk "Mrówka" (Dąbrowa)**

## INCREDIBLE MACHINE (IBM PC)

Każde hasło do planszy składa się z dwóch części. Podanie pierwszej części, np. DISK, SIZE, IONIZE, pozwala przejść do odpowiedniej planszy, ale bez żadnych punktów. Natomiast druga część hasła to zakodowana liczba punktów. Kody do poszczególnych plansz:

2. SIERRA — ZZ2A13SXN (ZZ24E3CSE)
3. DYNAMIX — ZZ35D5511 (ZZ2CD49PP)
4. MACHINE — ZZ46A6ZA6 (ZZ3634KPH)
5. DISK — ZZ57A7XMY (ZZ3F9R26)
6. SHUTTLE — ZZ69EABNM (ZZ49976C8)
7. SATURN — ZZ8ZBC57M (ZZ5B88LRM)
8. KING — ZZ8C8CVGK (ZZ65A9BU4)
9. DRAGON — ZZA57EGAD (ZZ7229XKQ)
10. ANTS — ZZC2ZHYHQ (ZZ8FAD98I)
11. BASEBALL — ZZE42JTN1 (ZZ9F4DTNE)
12. BEAR — ZZFDAKM2K (ZZAE5E6HU)
13. FISH — Z111CP6A4 (ZZBDFHG4E)
14. DALE — Z1358QBA8
15. CHESTERTON — Z14F2CCQS
16. SIZE — Z16CZ12FCC
17. IRELAND — Z193612QKG
18. WORD — Z1AFB19JQG
19. BRIEF — Z1D267WJZ
20. HOTDOG — Z1EB81DZM4
21. COUNTDOWN — ZZ13B1SW5
22. PSALMS — ZZ229372C
23. TANK — ZZ3C45JA4
24. NIGHT — ZZ61C8SCZ
25. GAMES — ZZ9C4DILQ
30. DONALD — Z1F431BRN1
32. SHAVERLAKE — Z26D71LM92
33. RHEUMATISM — Z29AE1QIAM
34. HARPSICHORD — Z369E29USI
35. MARKET — Z3F9D2YRJE
36. DESK — Z4C36376X6
37. MYRTLE — Z54F5417TQ
38. QUATERNION — Z5DC9453LX
39. AQUARIUM — Z65AD4GXA3
40. SHOE — Z758159322
41. FLOWER — Z7E145EQ36
42. STORE — Z857E69UAW
43. CLARE — Z8F7A5YCT6
44. KERRY — ZAZ6E6W58Y
45. FLANGE — ZAC146WGLI
46. SEASON — ZB1CF7DAMB
47. TRIBOLOGY — ZCZ698RHPP
48. ABRASIVE — ZDZC98HMA9
49. DEFORMATION — ZE98E98UBK
50. ELASTIC — ZF5E99UC3C
51. ADHESION — 1Z1D3A48N9
52. SPECTRA — 1249FDZB1E
53. INDUCTION — 137Z5D1LUV
54. POLARIZATION — 146ACEYZH2
55. OVERJOY — 15DF1FNBXX
56. DISCURSIVE — 17Z4AFRB6Z
57. CROSS — 17DZFGLU5I
58. CHOCOLATE — 193AFGT6JZ
59. PLATO — 1A2E4HYXZZ

60. WELLSRING — 1BDZBJQH11
61. HYDROPLANE — 1CF81KBBJR
62. PALM — 1F5DCL8DKZ
63. SOMBRERO — 2ZD4ZY1M2S
64. JOIST — 2289DNVFEQ
65. ASTRONAUT — 23AZ1PBB68
66. MARIONETTE — 24927P3YR3
67. OSMIUM 25CA1RN7DH
68. ASSURANCE — 2732ZRPJZS
69. CALCULATOR — 28D28QZTTI
70. SUPERIOR — 2A254W18CW
71. PHILHARMONIC — 2C1CFUEC
72. ANGULAR — 2DE69U3MEQ
73. ZIPPER — 2F3EC116EI8
74. UMPIRE — 3157512KCBK
75. RECOVER — 32ACEXT92C
76. SHADOW — 3457611AZTE
77. IONIZE — 35ACC13SI64
78. QUAKE — 38AB61647FZ
79. OCTOBER
80. BILATERAL
81. LYRIC
87. XYLOPHONE

**Marcin Kilmek (Pabianice)**

— cała lista

**Mariusz Garboś (Warszawa)**

13 pierwszych etapów, pozycje w nawiasach

INTERNATIONAL KARATE PLUS  
(Amiga)

Wciśnij w trakcie gry klawisz T, a zobaczysz co się stanie.

**Sebastian "McDon" Doniec (Jasło)**

**Mariusz Garboś (Warszawa)**

## ISHAR 2 (Amiga)

Nie ma chyba nikogo, kto nie miałby w tej grze problemów z pieniędzmi. Oto sposób na pomnożenie ekwipunku za darmo! Musisz posiadać linę i strzałę. Najpierw załóż jednemu z członków drużyny linę, następnie weź strzałę do ręki i kliknij nią na sznur. Teraz, dopóki ponownie nie założysz liny, będziesz mógł mnożyć wybraną rzecz rozkładając ją na pustych kwadratach ekwipunku. Jeśli chcesz pomnażać coś innego lub wrócić do normalnej gry, kliknij przedmiotem na ikonę śmietnika.

Uwaga: podanym sposobem nie można mnożyć przedmiotów oznaczonych liczbami, np. żywność, złoto, eliksiry.

**Mariusz Mroczek (Warszawa)**

## JAMES POND 2 (Amiga)

Na początku pozbieraj: ciastko, młotek, globus, jabłko i kran — znajdziesz to wszystko na dachu zamku, otrzymasz super "kamizelkę" ochronną.

Następnie wejdź w pierwsze drzwi i zabierz: usta, łoda, gitarę, globus oraz bałwana — zostaniesz nieśmiertelny. Należy przestrzegać podanej kolejności zbierania przedmiotów!

**Tomek Wasiuk (Chełm)**



Wpisz hasło LITTLE MERMAID — zostaniesz nieśmiertelnym, są także inne ułatwienia (klawisze):

- M — poziom
- P — samolot
- B — wanna
- C — samochód
- X — wyjście

**Sebastian "McDon" Doniec (Jasło)**

Naciśnij klawisz [Ctrl]. Teraz klawiszami F6 i F7 można powiększać i pomniejszać obraz. Klawisze F9 i F10 włączają lub wyłączają muzykę, naciśnięcie [Enter] wprowadza nieśmiertelność.

**Artur Czuliński (Syców)**

### JIM POWER (Amiga)

Spauzuj grę i wpisz VELOU — jesteś nie do zabicia.

**Marcin Wojtal (Działoszyn)**

### JUMPING JACK'SON (Amiga)

Podczas gry wciśnij lewy przycisk myszy — nieskończone życie.

**Markos (Warszawa)**

### KARATE KID II (Amiga)

W trakcie gry wciśnij klawisz [P], a przeskoczysz poziom.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

### KNIGHTS OF THE SKY (Amiga)

Klawiszem [I] uruchomisz zacięty w trakcie walki karabinek.

**Piotr Pisarek (Borki k/ Jędrzejowa)**

### LARRY 1 (IBM PC)

Skorzystaj ze sklepowego telefonu, wykręć numer 555-6969. (Niespodzianka!)

**Michał Szyk "Mrówa" (Dęblin)**

### LARRY 3 (IBM PC)

Ominięcie pytań — kombinacja klawiszy: SHIFT+CTRL+ALT+X

**Michał Szyk "Mrówa" (Dęblin)**

### LAST NINJA 3 (Amiga)

[Kilka osób nadesłało kody. Autorami kodów podanych w nawiasie są Tomasz Pająk i Marcin Wojtal — red.]

- 01. SUSS (????)
- 02. IMED (IMED)
- 03. URTI (URTI)
- 04. BASD (BASD)

- 05. NOUS (NUDS)
- 06. RE00 (REDO)

**Krzysztof Ogradowicz (Wałbrzych)**  
**Tomasz Pająk (Wałbrzych)**  
**Tomek Wasiuk (Chełm)**  
**Leszek Włodarski (Łęczna)**  
**Marcin Wojtal (Działoszyn)**

### LEANDER (Amiga)

Kody: 02. ZXSP, 03. LVFT.

Po wpisaniu kodu poziomowi dopisz hasło LTUS — zyskasz odporność na śmiertelne ciosy. Klawiszami funkcyjnymi od F1 do F5 wybierasz rodzaj broni.

**Krzysztof Ogradowicz (Wałbrzych)**  
**Tomek Wasiuk (Chełm)**

### LEMMINGS 2 (Amiga)

Klawisz [Delete] pomoże w trudnościach zaliczania komnat.

**Marcin Wojtal (Działoszyn)**

### LOST VIKINGS (Amiga)

[W poprzednim wydaniu wklejki "tete" podaliśmy listę kodów, nadesłanych przez Adama Bilutę z Rzeszowa. Otrzymaliśmy jeszcze kilka wersji kodów, wszystkie różniące się od tamtej wersji, a nawet między sobą. Podajemy w całości najdłuższą wersję Tomka z Chełma, a w nawiasach wersję Sebastiana z Jasła — red.]

1. — (STRT)
2. GR8T (GRBT)
3. TLPT (TLPN)
4. GRND (GRND)
5. LLMO (LLMO)
6. FLOT (FLOT)
7. TRSS (TRSS)
8. PRHS (PRHS)
9. CVRN (CVRN)
10. BBLS (BBLS)
11. VLCN (VLCN)
12. QCKS (OCKS)
13. PHRO (PHRO)
14. C1RO (C1RO)
15. SPKS (SPKS)
16. JMNN (JMNN)
17. TTRS (SMRT)
18. JLLY (V8TR)
19. PLNG (NFL8)
20. BTRY (WKYY)
21. JNKR (CMBO)
22. CBLT (BLL)
23. HOPP (TTRS)
24. SMRT (JLLY)
25. V8TR (PLNG)
26. NFL8 (BTRY)
27. WKYY (JNKR)
28. CMBO (CBLT)
29. 8BLL (HOPP)
30. TRDR (TRDR)
31. FNTM (FNTM)
32. WRLR (WRLR)
33. TRPO (TRPD)





- 34. TFFF (TFFF)
- 35. FRGT (FRGT)
- 36. 4RN4 (4RN4)
- 37. MSTR (MSTR)

**Sebastian "McDon" Doniec (Jasło)**  
**Ignacy Trzewiczek (Dąbrowa Górnicza)**  
**Tomek Wasiuk (Chełm)**

### LOTUS TURBO III (Amiga)

Przed grą wpisz jako kod: GAMESMAST.

**Łukasz Janiec (Starachowice)**

### LUCKY STAR (IBM PC)

Na stacji orbitalnej uważaj na "gościa" w zielonym kasku. To zdrajca! To on jest cichym sprawcą uszkodzeń na twoim statku, gdy wydawałoby się, wszystko jest w najlepszym porządku i misja prawie na ukończeniu. Pójdź za nim korytarzem, aż dojdiesz do pomieszczenia bez śledzących wszystko kamer (przy wejściu jest namalowany czarny krzyż), tam załatwisz go z blastera. Po tej akcji większość problemów w grze staje się dziecinnie łatwa, nawet dla początkujących graczy.

**Misiek (Bydgoszcz)**

### MOTOR HEAD (Amiga)

Zatrzymaj grę klawiszem F1. Następnie wpisz hasło BOMBER, wtedy pojedyncze naciśnięcie klawisza \* (gwiazdka) z klawiatury numerycznej zabija przeciwników, a podwójne naciśnięcie — zmiana poziomów gry.

**Sebastian "McDon" Doniec (Jasło)**

### NARCO POLICE (Amiga)

Jeśli masz już dość biegania po korytarzach w tej grze, to wpisz CONGR i naciśnij RETURN — od razu przejdiesz do zakończenia gry.

**Sebastian "McDon" Doniec (Jasło)**

### OIL IMPERIUM (Amiga)

W Oil Imperium kasy masz za mało?

Nie bój się więc i podpisz się śmiało imieniem staruszka co zwie się HEROLD.

W zamian dostaniesz wcale niemało kasy na różne ciekawe frykasy.

Ile? Sam zobacz, lecz na początku daj się przekonać, że warto w tej grze jest ... ryzykować.

**Artur Czuliński (Syców)**

Wpisz swoje imię jako HERALD — otrzymasz okrągłutki melonik dolców! Fajne, ale nie zawsze działa.

**Tomasz Pająk (Wałbrzych)**

### OPERATION THUNDERBOLT (Amiga)

Chcesz mieć wieczne życie w tej ostrej strzelaninie, to wpisz słówko EDOMTAEHC.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

### PIT FIGHTER (Amiga)

Podczas gry wpisz LOBSTERS. Klawiszami F1... F10 wybierasz poziomy gry, klawisz [C] — walka finałowa.

**Tomek Klein (Gniew)**

### PLAGUE (Amiga)

Podczas ładowania gry trzymaj wciśnięte: lewy przycisk myszy i Fire w joysticku. W nagrodę otrzymasz nieśmiertelność (w grze!).

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

### PLATOON (Amiga)

Najpierw wpisz hasło HAMBURGER-HILL (użyj znak minus z klawiatury numerycznej), teraz klawisze funkcyjne F1—F4 przenoszą do kolejnych stref dżungli.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

### POPULOUS 2 (Amiga)

Możemy ułatwić sobie orientację w terenie, wystarczy nacisnąć ENTER, ale z klawiatury numerycznej.

**Michał Szyk "Mrówa" (Dęblin)**

### P.P. HAMMER (Amiga)

Wciśnij klawisze [1], [2], [3], [4], aby bez kłopotu zdobyć wszystkie przedmioty.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

Używając klawiszy kierunkowych (kursorów), możesz przechodzić przez mury — niestety nie zawsze.

**Piotr Pisarek (Borki k/Jędrzejowa)**

### PREHISTORIK (IBM PC)

Kody dla początkujących:

1. 65F7
2. 64A2
3. 6355
4. 6200
5. 69E6
6. 6891

Kody dla zaawansowanych:

1. 6DD5
2. 6C80
3. 75B3
4. 7466
5. 71C4



**Joasia Kowalska (Warszawa)**



**ENTER** to ilustrowany, popularny, wysoko-konaktadowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn ENTER adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. ENTER jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ♦ **RAPORT** - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ♦ **LABORATORIUM** - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ♦ **KONSyliUM** - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ♦ Cena kioskowa: 24.000 zł
- ♦ W prenumeracie taniej: za 6 numerów 140.000 zł, za 12 numerów 250.000 zł, wysyłka pocztą gratis!

**PCkurier** to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

- ♦ Notes, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ♦ PCinfo, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ♦ PCmemo - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ♦ znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka Pro memoria, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd, słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ♦ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ♦ i wreszcie: Giełda, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ♦ PCkurier ukazuje się od 1989 roku.
- ♦ Cena kioskowa: 12.000 zł.
- ♦ W prenumeracie taniej: roczna (26 numerów) 290 tys. zł, półroczna (13 wydań) 150 tys. zł. Wysyłka pocztą gratis!

**Magazyn AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckim miesięcznika "AMIGA Magazin".

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ♦ **AMIGA Play** — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych "klasyków").
- ♦ **Public Domain** — opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskietki Fisha.
- ♦ **Kuferek AMIGI**, czyli Tips&Tricks.
- ♦ **Testy sprzętu i oprogramowania.**
- ♦ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ♦ Cena kioskowa: 25.000 zł.
- ♦ W prenumeracie taniej: za 6 numerów — 120.000 zł, za 12 numerów — 240.000 zł.
- ♦ Wysyłka pocztą gratis!

# ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.



**WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE**  
**00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30**  
**tel. 410031 w. 128, 154, 415121**  
**fax 410374 (10.00-16.00)**

PCkurier	13	150.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
	26	290.000,-	kwota	wstaw X jeśli tak
ENTER	6	140.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
	12	250.000,-	kwota	wstaw X jeśli tak
AMIGA	6	120.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
	12	240.000,-	kwota	wstaw X jeśli tak
CAD/CAM FORUM	6	150.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
				wstaw X jeśli tak
Młody Technik	6	120.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
	12	240.000,-	kwota	wstaw X jeśli tak
PCvirus	6	265.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
				wstaw X jeśli tak
GAMBLER	6	108.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
	12	216.000,-	kwota	wstaw X jeśli tak
KUPON WAŻNY DO 15.04.94		podlicz i wpisz sumę razem:		Kupon 3/94

LUPUS

PCkurier	13	150.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
	26	290.000,-	kwota	wstaw X jeśli tak
ENTER	6	140.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
	12	250.000,-	kwota	wstaw X jeśli tak
AMIGA	6	120.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
	12	240.000,-	kwota	wstaw X jeśli tak
CAD/CAM FORUM	6	150.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
				wstaw X jeśli tak
Młody Technik	6	120.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
	12	240.000,-	kwota	wstaw X jeśli tak
PCvirus	6	265.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
				wstaw X jeśli tak
GAMBLER	6	108.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
	12	216.000,-	kwota	wstaw X jeśli tak
KUPON WAŻNY DO 15.04.94		podlicz i wpisz sumę razem:		Kupon 3/94

LUPUS

PCkurier	13	150.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
	26	290.000,-	kwota	wstaw X jeśli tak
ENTER	6	140.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
	12	250.000,-	kwota	wstaw X jeśli tak
AMIGA	6	120.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
	12	240.000,-	kwota	wstaw X jeśli tak
CAD/CAM FORUM	6	150.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
				wstaw X jeśli tak
Młody Technik	6	120.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
	12	240.000,-	kwota	wstaw X jeśli tak
PCvirus	6	265.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
				wstaw X jeśli tak
GAMBLER	6	108.000,-	kwota	pierwsza prenumerata?
	12	216.000,-	kwota	wstaw X jeśli tak
KUPON WAŻNY DO 15.04.94		podlicz i wpisz sumę razem:		Kupon 3/94

LUPUS



**PCvirus** to wydawany w formie biuletynu dyskietkowego dwumiesięcznik poświęcony wirusom komputerowym i walce z nimi. PCvirus wydaje najmocniejszy zespół, jaki można sobie w naszym kraju wyobrazić. Tworzą go: Andrzej Kadlof (twórca programu antywirusowego PAW) oraz Marek Sell (twórca programu antywirusowego Mks\_VIR). Nikt, tak jak oni, nie zna tej problematyki. Na dyskietkach kolejnych numerów znajduje się m. in. unikalna baza danych wszystkich dotychczas schwytanych wirusów, zawierająca komplet danych pozwalających na identyfikację wirusa i stworzenie własnej szczepionki. Rozprowadzane są także najnowsze wersje pakietu antywirusowego firmy McAfee.

★ Poza tymi "rarytasami" czytelnicy znajdą wyczerpujący serwis informacyjny na temat wirusów komputerowych, zasady profilaktyki, porady itd.

★ PCvirus jest pismem całkowicie unikalnym i to zarówno ze względu na formę (dyskietki), jak i treść.

★ Poza prenumeratą, PCvirus można kupić jedynie w siedzibie wydawnictwa. Cena 1 egzemplarza 50.000 zł. W prenumeracie taniej: 265.000 zł za 6 numerów + 3 dyskietki shareware gratis.

**CADCAMFORUM** (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganie projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m. in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika.

Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m. in. programy w LISP-ie).

★ CADCAMFORUM jest pismem fachowym. Mimo tego pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 30.000 zł.

★ W prenumeracie taniej: 150.000zł za 6 numerów.

**Młody TECHNIK** to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.

W każdym numerze znajdziemy:

★ Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyką, fizyką, astronomią, historią techniki, pojazdami, fotografią itp.).

★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwarystyki, wędkarstwa itp.

★ Wielbiciele literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowity kąsek - w MT rozpoczęli swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 25.000 zł!

★ W prenumeracie taniej: 120.000 zł za 6 numerów, 240.000 zł za roczną prenumeratę.

**Gambler** to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom video. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, odpowiedzi na bieżące numery. W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.

★ T&T to klasyczne "tips&tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16 stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.

★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla "kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (video, CD), zgrywy politycznej ("Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 20.000 zł!

★ W prenumeracie taniej: 108.000 zł za 6 numerów, 216.000 zł za roczną prenumeratę.

### ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu kuponu przez Wydawnictwo.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.



**WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE**  
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30  
tel. 410031 w. 128, 154, 415121  
fax 410374 (10.00-16.00)

Pokwitowanie dla Wpłacającego	odcinek dla posiadacza r-ku	Odcinek dla Banku
zł	zł	zł
słownie	słownie	słownie
Wpłacający	Wpłacający	Wpłacający
adres	adres	adres
<div>na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 <b>1599-318121-136</b> PKO IX Oddział/Warszawa</div>	<div>na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 <b>1599-318121-136</b> PKO IX Oddział/Warszawa</div>	<div>na rachunek: LUPUS Sp. z o. o. 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30 <b>1599-318121-136</b> PKO IX Oddział/Warszawa</div>
datownik      podpis przyjm.      opłata zł	datownik      podpis przyjm.      opłata zł	datownik      podpis przyjm.      opłata zł



## PREHISTORIK 2 (IBM PC)

Oto kody do poszczególnych poziomów:

01 — SFBA  
02 — F2D1  
03 — 85E9  
04 — 1901  
05 — 1358  
06 — A673  
07 — 398B  
08 — CCA2



JK

**Paweł Florczak (Zaborów)**  
**Michał Szyk "Mrówa" (Dęblin)**

## PRINCE OF PERSIA 2 (IBM PC)

Uruchom grę z parametrem 'gameplay', dodatkowe opcje:

[Alt] + [G] — zapisanie stanu gry,  
[Alt] + [N] — przejście etap wyżej,  
[Alt] + [M] — z muzyką lub bez,  
[Alt] + [S] — efekty dźwiękowe lub nie.

**Tom & Krakus (Warszawa)**

## RAINBOW ISLANDS (Amiga)

Kilka kodów wpisanych na ekranie tytułowym daje następujące ułatwienia:

BLRBJSBJS — szybkobieganie,  
RJSBJSBR — podwójna tęcza,  
SSSLLRRS — szybsza tęcza,  
BJBJBJRS — wyświetla ułatwienia,  
LJLSLBLS — to samo, tylko inaczej,  
LBSJRLJL — kontynuacja, ze wszystkim.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

## RICK DANGEROUS (Amiga)

Wciśnięcie klawisza HELP daje nietykalność.

**Sebastian "McDon" Doniec (Jasło)**

## ROBOCOP (Amiga)

Zatrzymaj grę i wpisz: BEST KEPT SECRET — teraz nic cię nie zatrzyma!

**Markos (Warszawa)**  
**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

## ROBOCOP 2 (Amiga)

Przytrzymaj klawisz SHIFT i napisz THE DIDDY MAN. Użyj teraz klawisza ESC do przeskakiwania z poziomu na poziom.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

## ROLLING RONNY (Amiga)

Wpisanie hasła CHEAT w High Score daje nieskończone życie.

**Sebastian "McDon" Doniec (Jasło)**  
**Tomek Wasiuk (Chełm)**

## ROTOR (Amiga)

Kody:

1 — GAG  
2 — LIP  
3 — FLY  
4 — MEN  
5 — AWE  
6 — TNT

Hasło PIT udostępnia symulator.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

## SECRET OF MONKEY ISLAND (Amiga)

Jeśli pragniesz, podobnie jak bohater gry, zostać rasowym "wilkiem morskim", to powinienesz poznać co nieco z historii..., np.:

1613 r. — Jamajka  
1665 r. — Nebraska  
1692 r. — Monstreat  
1710 r. — Antiga  
1712 r. — St. Kitts  
1725 r. — Barbados

**Leszek Włodarski (Łęczna)**

## SHIZOPHRENIA (Amiga)

Kody:

1 — WXIB  
2 — BTLN  
3 — RGHY  
4 — OWDA  
5 — SNNU  
6 — RVEP  
7 — AFTU  
8 — FWWD



**Tomek Klein (Gniew)**

## STARGLIDER (Amiga)

Dla uzyskania nieśmiertelności wciśnij klawisz BackSpace i napisz JS ARG S, teraz także paliwo i osłony nie będą się zużywać. Klawiszem [P] dodasz sobie rakiet.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

## STORMLORD (Amiga)

Podczas ładowania gry trzymaj wciśnięty lewy przycisk myszy i Fire w joysticku. Zaraz po rozpoczęciu gry wciśnij [Space Bar] i wpisz hasło MNBVC — dostaniesz nieograniczoną liczbę żyć, a klawiszem [A] możesz zmieniać etapy gry.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

## STORMTROOPER (Amiga)

Wpisz JAMES CAMERON w tabeli wyników. Teraz wciskaj klawisz F7, za każdym razem, gdy będziesz potrzebował nowego życia.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**



**STRIP POKER COVER GIRLS (Amiga)**

Wyrzuć nieletnich z pokoju i wpisz BLUE jako gracza nr 1.

**SYNDICATE (Amiga)**

Jeżeli cierpisz na brak gotówki, to zastosuj następującą metodę działania. Ustaw podatki na świeżo podbitych terytoriach na 100% i wybierz kolejną misję, ale nie do końca. Na planszy z uzbrojeniem wróć do MENU i obniż podatki, aby nie doprowadzić do buntu. Teraz wybierz zaplanowaną poprzednio misję, a zarobione w ten sposób pieniądze zostaną na twoim koncie.

**Mariusz Kaniuka (Augustów)**

**TERMINATOR 2 (Amiga)**

Wciśnij klawisz P i klawisze funkcyjne od F1 do F10 oraz Fire w joysticku. Teraz klawiszem ESC zmieniasz poziom gry.

**Sebastian "McDon" Doniec (Jasło)**

**TEST DRIVE 1, 2, 3 (IBM PC)**

Gdy zobaczysz przed sobą radiowóz policyjny zatrzymaj się, niech jadą dalej przed siebie. Teraz pojedź za nimi, zachowuj jednak odpowiednią odległość. Potem dodaj gazu i wyprzedź ich na możliwie maksymalnej prędkości — nie złapią cię i nie wlepią mandatu.

**Mariusz Garboś (Warszawa)**

Podobną zabawę w kotka i myszkę z policją można stosować w poprzednich wersjach tej gry, również na Amidze i Atari ST.

**Misiek (Bydgoszcz)**

**UNDER PRESSURE (Amiga)**

Wpisanie hasła GRYMALKIN uruchamia klawisze funkcyjne F1...F4 — przeskakowanie między poziomami.

**Piotr Pisarek (Borki k/ Jędrzejowa)**

**VENUS THE FLYTRAP (Amiga)**

Kody do poziomów:

- 1 — MANTIDS
- 2 — CICADAS
- 3 — PSYLLIDS
- 4 — PIERIDS
- 5 — SATYRID
- 6 — LYCAENID
- 7 — PYRALID
- 8 — NOCTUID

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

**VIZ (Amiga)**

Podczas wyboru zawodnika wpisz WHAT A LARGE SET OF BOLLOCKSA i wciśnij ENTER. Klawisze [1]...[5] przenoszą po etapach.

**Krzysztof Odrakiewicz (Wałbrzych)**

**WALKER (Amiga)**

Jak chcesz koniecznie rozwalić pojazd na końcu Los Angeles, to najpierw skasuj mu koła, potem przednie działko, a na koniec wał naprzemiennie — to w wyrzutnię lotniarzy, to w latających "pacjentów".

**Markos (Warszawa)**

**WAX WORKS (Amiga)**

W kopalni, gdy będziesz miał pusty już spryskiwacz, to wlej całą benzynę z butelki. Potem, gdy znowu zabraknie paliwa do spryskiwacza, a butelka będzie pusta, to "odlej" benzynę ze spryskiwacza do butelki i z butelki znowu do spryskiwacza. Oba przedmioty będą puste, ale nie PUSTE, można tak przelewać bez końca, zawsze starczy na jeden "strzał".

**Paweł Sędrowicz (Czerwionka)**

**WING COMMANDER 2 (IBM PC)**

Uruchom grę komendą:

wc.exe origin —k. Teraz każdy statek wroga możesz rozwalić na kawałki. Wystarczy, że złapiesz go w celownik i jednocześnie wciśniesz klawisze [Alt] i [Delete].

**Paweł Fiorczak (Zaborów)**

**WINGS (Amiga)**

Ciągłe trzymanie Fire w joysticku przeciwdziała zacinaniu się działek.

**Michał Szyk "Mrówka" (Dęblin)**

**WONDER DOG (Amiga)**

Kody do poziomów:

- 1. LEMONADE
- 2. PHARMACY
- 3. ULTIMATE
- 4. DANIELLE
- 5. LUCOZADE

**Tomek Wasiuk (Chełm)**

**WWF WRESTLEMANIA (Amiga)**

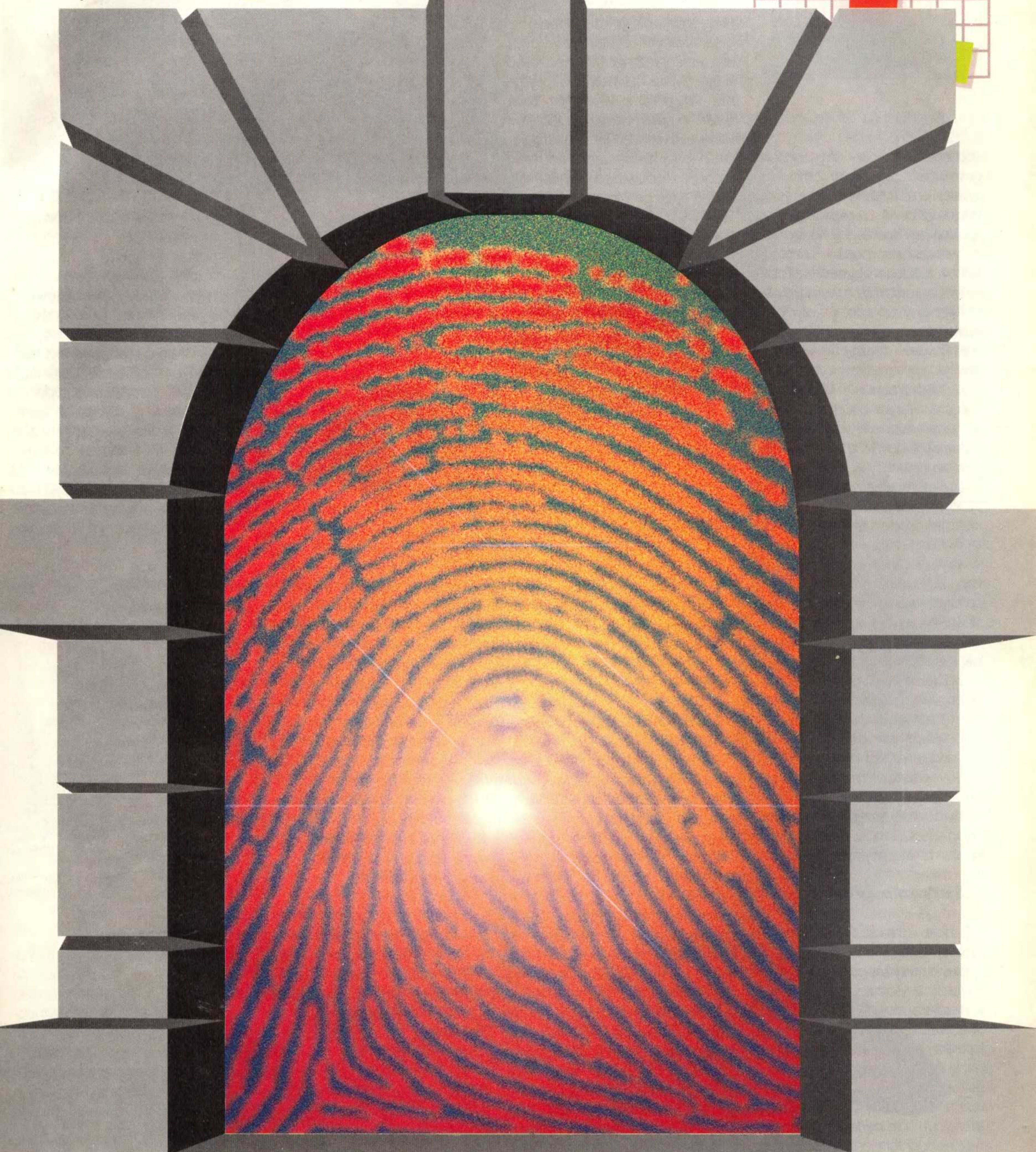
Podczas tury zatrzymaj grę i wpisz: HULKHOGANWEARSTIGHTYELLOWKNICKERS. Walka zostanie zakończona, z bardzo korzystnym dla ciebie rezultatem.

**Michał Szyk "Mrówka" (Dęblin)**



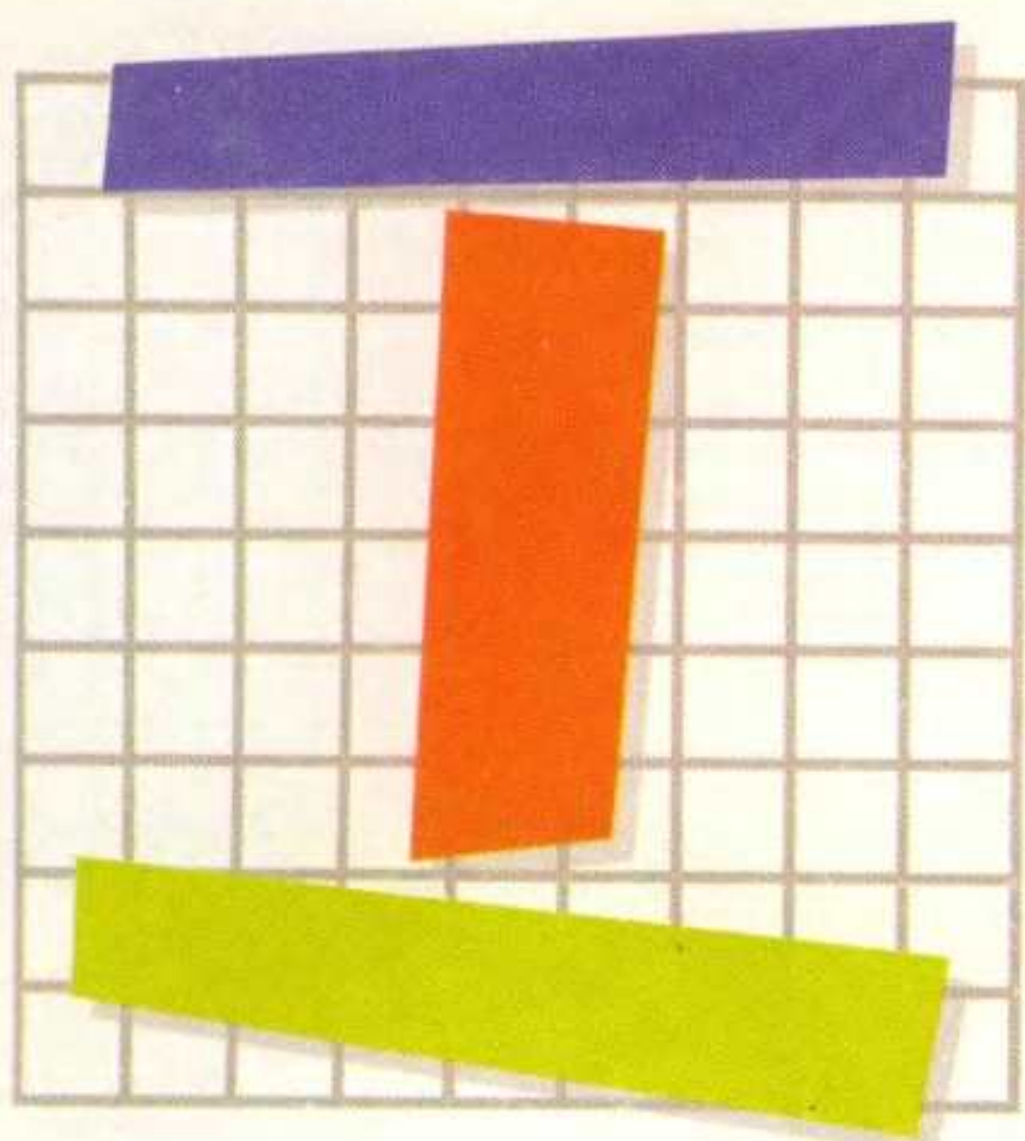
# **INFORMATYKA TO NAUKA OSZUSTWA. PROGRAMIŚCI SĄ BLAGIERAMI JAKICH MAŁO, ZAŚ ICH PROGRAMY OKŁA- MUJĄ UŻYTKOWNIKA, A NAWET SAME KOMPUTERY.**

Od początku wszystko było mym w sobie postępującego roz- stąpi człowiekowi szarość codzien-  
"emulowane" i "wirtualizowane"; woju sztuki informatycznego ma- nej egzystencji kolorowym, animo-  
począwszy od pamięci, przez obe- tactwa wydaje się wany obrazem in-  
cność urządzeń zewnętrznych, aż stworzenie takiego nego świata. To te-  
do... rzeczywistości. Bo celem sa- programu, który za- mat na powieść



## **BRAMA DO RZECZYWISTOŚCI WIRTUALNEJ**





za nie zapłacić; podobnie jest z twardymi dyskami. Technologia klasycznego zapisu magnetycznego, mimo ciągłego rozwoju, nie jest w stanie obsłużyć rosnących wymagań pojemnościowych — trudno zresztą wyobrazić sobie programy rozpowszechniane na gigantycznych dyskach twardych, czy też konieczność zakupu osobnego dysku dla każdego programu. Wprawdzie istnieją już "twardziele" o pojemności 4 gigabajtów i nawet większej, lecz są drogie i nie nadają się (na razie) do masowego rozpowszechnienia. Sięgnięto więc po inny sposób zapisu

science-fiction — idealny program realizujący się w zwiirtualizowanej przestrzeni wielodostępnej; wielowątkowy i wielozadaniowy multisystem operacyjny kontrolujący poprzez sieć poziom uszczęśliwienia każdego obywatela. Totalitarny i autorytarny, n-wymiarowy i uniwersalny sposób na życie w wieloprocessorowej globalnej wiosce. Powieść opisująca taki system istnieje; to manifest cyberpunku, czyli "Neuromancer" Williama Gibsona, w którym bohaterski hacker w przeciwniejszych okularach (cyberpunk bez takich okularów jest nieważny) walczy w cyberprzestrzeni (cyberspace) z systemami połączonymi siecią. Jeśli istnieje coś takiego jak "kodeks etyczny" hackera, to w dużej mierze wywodzi się on właśnie z "Neuromancer"; dodajmy, że wiele koncepcji Gibsona sprawdza się w dzisiejszej rzeczywistości, o czym jeszcze powiemy.

Jak daleko jesteśmy jednak od tak szaleńczych wizji? Czy są one w ogóle do zrealizowania, choćby w mglistej przyszłości? Czy warto je realizować? Nielatwo znaleźć odpowiedź na ostatnie pytanie, ale na pierwsze i drugie spróbuję odpowiedzieć w tym artykule, prezentując to, co do tej pory stworzono w celu przybliżenia wyśnionego ideału i to, co w najbliższym czasie ma się pojawić na rynku.

## Szukanie przestrzeni

Chcąc udawać świat w elektronicznej iluzji, trzeba najpierw gdzieś rzeczywistość upakować i zmieścić w formie czytelnych dla komputera danych. Najważniejszą więc rzeczą jest znalezienie takiego nośnika lub sposobu kompresji danych (a najlepiej jednego i drugiego), które pozwolą na przechowanie olbrzymich ilości informacji, a przy tym nie będą zbyt kosztowne i czasochłonne. Zwykle dyskietki nadają się najwyżej do zwiirtualizowania pieniędzy, które trzeba

danych — technologię zapisu optycznego, opracowaną pierwotnie na potrzeby nagrań muzycznych specyfikację "Red Book" firm Philips i Sony.

## Anatomia CD-ROM

W wersji komputerowej popularna płyta kompaktowa określana jest skrótem CD-ROM, co oznacza Compact Disc — Read Only Memory (Pamięć tylko do odczytu na płycie kompaktowej). "Klasyczna" płyta kompaktowa, jak i CD-ROM — to krążki przezroczystego poliwęglanu o średnicy 12 lub 8 cm. Na płytę napylona jest cienka warstwa aluminium lub złota odbijająca światło, pokryta dla zabezpieczenia lakierem. Informacja zapisana na CD ma postać tzw. "pitów", czyli zagłębień w płaskiej powierzchni dysku powodujących inne odbijanie promienia światła z lasera niż reszta powierzchni (tzw. "landy"). Odpowiednie kombinacje zagłębień odpowiadają wartościom w cyfrowym zapisie zerojedynkowym.



Prędkość odczytu zapisanych danych z CD jest stała i z tego względu, zależnie jakie ścieżki — wewnętrzne czy zewnętrzne — są odczytywane, zmienna musi być prędkość obrotowa, wynosząca od 200 do 500 obrotów na minutę. Konieczność dopasowywania prędkości obrotowej w zależności od położenia danych na dysku, ma swój ujemny wpływ na czas dostępu do danych; w porównaniu z dyskami twardymi, czy coraz szerzej stosowanymi dyskami magneto-optycznymi, czas dostępu CD jest gorszy i wynosi średnio ok. 300 ms, chociaż stosowane są różne sztuczki przyspieszające.

Technologia zapisu CD charakteryzuje się dużą gęstością ścieżek — na jednym calu średnicy mieści się 16 000 zwojów ścieżek (dyskietka HD — 96 ścieżek na cal; niezły dysk twardy — ok. 1000). Każdy dysk kompaktowy podzielony jest na trzy podstawowe części:

— obszar wprowadzający (lead-in), w którym przechowywana

jest metryka dysku i spis jego zawartości;

— obszar danych;

— obszar końcowy (lead-out), wyznaczający koniec zapisu.

Dysk oczywiście podzielony jest na jednostki fizyczne (sektory lub bloki); w odróżnieniu od płyt kompaktowych audio, w CD-ROM odróżnia się dodatkowe typy sektorów: Mode-1, służące do zapisu danych i Mode-2, służące do zapisu grafiki. Możliwe jest także wyprodukowanie dysków tzw. "mixed-mode", zawierających zarówno ścieżki z danymi dla komputera, jak i muzykę.

Na ta-



kich dyskach na ogół pierwszy blok danych (pierwsza ścieżka) zawiera informacje dla komputera, natomiast pozostałe ścieżki — muzykę. W tej technologii wyprodukowane są m.in. wspaniałe dyski firmy Microsoft — Multimedia Beethoven, Multimedia Stravinsky i Multimedia Mozart, o których będzie jeszcze mowa później.

Ale to jeszcze nie wszystko, bowiem fizyczny zapis danych na dysku nie stwarza jeszcze możliwo-



ści ich odczytu przez komputer. W 1986 roku opracowana została specyfikacja logicznego podziału dysku kompaktowego, zwana "High Sierra" od nazwy hotelu, w którym spotkali się przedstawiciele firm opracowujących ten standard lub ISO 9660 od określenia normy opisującej ten standard. Wymaganiom tego standardu odpowiadają sterowniki programowe, stanowiące rozszerzenie systemu operacyjnego stwarzające możliwość odczytu przez system danych z dysku kompaktowego. Dla komputerów PC taki sterownik jest znany pod nazwą MSCDEX (Microsoft CD-ROM Extension). Osobnych sterowników wymagają też poszczególne typy czytników CD-ROM, aby mogły być prawidłowo rozpoznawane przez komputer jako dodatkowe urządzenie zewnętrzne. Sterowniki takie są dostarczane przez producenta osobno dla różnych typów czytników. Zaletą standardu ISO 9660 jest to, że dyski mogą być odczytywane na różnych typach komputerów wyposażonych w napędy i sterownik programowy obsługujący ten standard. Poza ISO istnieją również inne sposoby logicznego organizowania danych na dysku kompaktowym.

## Multimedia dla ubogich

Idea multimedialnych, czyli programów komunikujących się z użytkownikiem nie tylko za pomocą tekstowego lub graficznego interfejsu, lecz przekazujących informacje również poprzez

jak komputery. Multimedia to właśnie pierwszy krok ku "cyberprzestrzeni". W praktyce takie programy mogły się szerzej rozpowszechnić dopiero niedawno, kiedy moc obliczeniowa komputerów domowych doszła do odpowiedniego poziomu. Szczególnie kłopotliwi jeśli chodzi o multimedia jest PC; opracowany minimalny standard multimedialny tego komputera wymagał w pierwszej wersji procesora 386SX, 4 MB RAM, dysku twardego, karty dźwiękowej zgodnej ze standardem Sound Blaster i oczywiście napędu CD-ROM o czasie dostępu min. 300 ms. Nowa wersja specyfikacji "multimedia PC" (MPC) obejmuje już m.in. 486SX i CD-ROM o podwójnej szybkości ("double speed"). Dla porównania warto dodać, że w przypadku Amigi do prezentacji multimedialnych na poziomie MPC-1 wystarczy zwykła Amiga 500 z 1 MB RAM.

Z biegiem czasu zaczęto rozszerzać prezentacje multimedialne o fragmenty zdigitalizowanego obrazu wideo. Jednak, żeby osiągnąć prawidłową jakość obrazu wideo i płynność odtwarzania potrzebne są dużo większe moce obliczeniowe, choćby ze względu na to, że obraz wideo musi być poddawany kompresji (nawet CD-ROM to za mało dla kolorowych filmów). Algorytmy kompresji są dość skuteczne, lecz powolne — chcąc osiągnąć efekt odtwarzania kolejnych sekwencji wideo w czasie rzeczywistym trzeba mieć procesor o dostatecznej mocy, bądź dodatkowe karty rozszerzeń. Warto tu zwrócić uwagę, że w najnowszych wynalazkach z dziedziny multimedialnej, konsolach Jaguar i 3DO stosowane są 32-bitowe procesory RISC o kilkakrotnie większej mocy przetwarzania niż 386.

## Sprzęt

Jaki więc sprzęt oferują firmy dla miłośników multimedialnych przeżyć w cyberprzestrzeni? Jeśli chodzi o PC, to o cyberprzestrzeni nie ma co marzyć bez poważnych wydatków. Ostatnia nowość, karta

"Reel Magic" umożliwiająca odtwarzanie sekwencji wideo splecionych z dźwiękiem (AVI — Audio-Video Interleaved) skompresowanych nowoczesnym i bardzo skutecznym algorytmem MPEG w czasie rzeczywistym, kosztuje ok. 400 USD. A jest to tylko dodatek do PC! Dodajmy do tego konieczność zakupu napędu CD-ROM (od 180 do 600 USD) i wyjdzie nam, że dużo bardziej opłacalne do celów zabawowych jest kupienie konsoli, takiej jak np. Jaguar (ok. 200 USD), 3DO (700 USD) czy Amiga CD 32 (ok. 400 USD).

Jeśli już jednak rozszerzać PC, to co kupować? Do najprostszych zastosowań multimedialnych potrzebne są minimum dwa dodatki: karta dźwiękowa i napęd CD-ROM. W dziedzinie kart dźwiękowych można spokojnie powiedzieć, że era karty Sound Blaster ma się ku końcowi. Ta dość prymitywna konstrukcja, w której prosty syntezytor działający na zasadzie modulacji częstotliwościowej jest połączony z przetwornikiem cyfrowo-analogowym, umożliwiającym zapis i odtwarzanie zdigitalizowanego dźwięku, nie ma wielkiej przyszłości jeśli chodzi o "cyberprzestrzeń". Z tego też powodu coraz więcej firm zaczyna produkować karty dźwiękowe z syntezytorem cyfrowym, mającym dużo większe możliwości niż syntezytor karty Sound Blaster. Pierwszą taką kartą była Gravis Ultra Sound z 32-kanalowym syntezytorem — przetwornikiem C/A/V/C, niedawno pojawiły się na Zachodzie m.in. Sound Wave 32 firmy Orchid i Mega/FX znanej z produkcji kart graficznych firmy SPEA. Koszt takiej karty to ok. 500 DM, czyli 6 mln zł. Nietrudno się domyślić, że właśnie w tym kierunku pójdzie rozwój dźwięku w PC; wystarczy porównać efekty dźwiękowe (wrażenie trójwymiarowości...) karty Gravis z nawet najlepszym Sound Blasterem.

Jeśli chodzi o napędy CD-ROM, to najtańszy taki napęd kosztuje na rynku polskim ok. 4,5 mln zł. Za tę cenę kupuje się napęd firmy Mitsumi z czasem dostępu ok. 300 ms; niestety, coraz więcej skomplikowanych programów żąda szybszego CD-ROM. Wprawdzie znaczną poprawę szybkości działania można osiągnąć poprzez stosowanie pamięci podręcznej (cache), w czym po-

mocny jest np. ulepszony Smartdrive z pakietu MS DOS 6.2, lecz takie kolejne informatyczne "kłamstwo" ma dość krótkie nóżki. Bardzo dobrej jakości napęd CD-ROM oferuje w swoim pakiecie "Multimedia Upgrade Kit" firma Creative Labs., producent kart Sound Blaster. Jest to napęd firmy Panasonic, o czasie dostępu ok. 180 ms, szybki i doskonale wyposażony. Ale cóż, taki napęd kosztuje dwa razy więcej niż napęd Mitsumi — ok. 8 mln zł.

Aby pomóc użytkownikowi w ulepszeniu PC-ta i wyposażeniu go w multimedialne zdolności, firmy specjalizujące się w produkcji kart dźwiękowych oferują pakiety składające się z takiej karty, napędu CD-ROM i najczęściej dodatkowego oprogramowania na dyskach kompaktowych. Jak dotąd na rynku polskim znane są dwa takie pakiety: "Multimedia Upgrade Kit" z kartą Sound Blaster 16 i wspomnianym napędem Panasonica firmy Creative Labs., oraz zestaw o tej samej nazwie firmy Aztech, z kartą Sound Galaxy NX Pro 16 i napędem Mitsumi LU0005. W obu wypadkach do zestawów dołączone jest oprogramowanie na dyskach CD, obejmujące m.in. multimedialną encyklopedię, atlas świata i gry.

Co poza PC? Najbliższe "cyberprzestrzeni" jest na pewno sławny "Indy" firmy Silicon Graphics, z jego nieprawdopodobnymi możliwościami (jest to pierwszy komputer mający w standardowym wyposażeniu kamerę wideo). Kosztuje on jednak ok. 150 mln, co troszkę oddala go od sfery zainteresowania przeciętnego użytkownika. Zaczynają się już jednak pojawiać na rynku specjalizowane konsole do gier, wyposażone w 32-bitowe procesory wykonane w technologii RISC. Taką konsolą, dość jeszcze mało znaną i sprzedawaną na razie tylko w USA, jest owiany legendą FZ-1 R.E.A.L. 3DO Interactive Multimedia Player (tak brzmi pełna nazwa tego cudelka) firmowany przez Panasonic. Ten niewielki



animowane sekwencje obrazów ilustrowanych dźwiękiem jest starożytna, tak,





# BRAMA DO RZECZYW

zegarem 14 MHz (Amiga 1200) i napędem CD-ROM podwójnej prędkości (double-speed). Szesnastobitową konsolę z procesorem Motoroli i CD-ROM oferuje także firma Sega, znana z produkcji konsol MegaDrive. W Mega CD-2 znajduje się procesor 68000 taktowany zegarem 12 MHz, 768 kB RAM dla programów i 64 kB RAM dla syntezy dźwięku. Jako jedna z większych wad

ich obrazów, także animowane sekwencje z wybranych arcydzieł sztuki filmowej z podłożonym oryginalnym dźwiękiem. Na rynku pojawiło się także kilka atlasów świata na CD-ROM; najciekawszym z nich i zdecydowanie najlepszym jest "Global Explorer" firmy DeLorme

zanie również w konwencjonalnych urządzeniach hi-fi. Programy znajdują się na ścieżce pierwszej dysku — tę ścieżkę należy pominąć, jeśli chce się słuchać samej muzyki. "Multimedia Beethoven" jest — ilustrowaną muzyką — historią IX Symfonii Ludwiga van Beethovena, z dodanym doskonałym i fachowym komentarzem napisanym przez muzykologa. Podobnie pozostałe dyski: "Multimedia Mozart" to historia "Kwartetu Dysonansowego" Wolfganga Amadeusza, natomiast "Multimedia Stravinsky" opowiada o najbardziej znanym

komputerów ma w środku procesor RISC ARM-60, taktowany zegarem 12,5 MHz, 2 MB RAM i 1 MB pamięci obrazu. Jako pamięć masową zastosowano w nim oczywiście CD-ROM. 3DO jest w stanie odtwarzać zdigitalizowany obraz wideo w rozdzielczości 640x480 punktów, wzbogacony spróbkowanym dźwiękiem o rozdzielczości 16 bitów.

Również w procesor RISC wyposażony jest coraz sławniejszy ostatnio Jaguar. Ściślej w dwa procesory, jeden zajmujący się grafiką, drugi dźwiękiem. Ich łączna moc obliczeniowa wynosi ok. 55 MIPS. 64-bitowa szyna danych o przepustowości 106 MB/s łączy je ze specjalnym układem do obsługi grafiki wieloplanowej oraz blitterem — procesorem wspomagającym m.in. cieniowanie Gourauda. Nadzorcą systemu jest układ MC68000 taktowany zegarem 13,3 MHz. Całość potrafi np. animować sprzętowo trójwymiarowe obiekty w czasie rzeczywistym, używając 32-bitowej palety 16 777 216 kolorów z syntezą muzyki o jakości płyty CD. To wszystko za 200 (dwieście) USD! Jeśli do systemu podłączymy CD-ROM, w tle można puścić sobie film z kompaktu (30 klatek na sekundę, 60 minut na jednej płycie). Hitem wśród 50 tysięcy (grudzień 93) użytkowników jest gra "Alien vs Predator", interaktywny film, w którym można sprawdzić szanse Obcego w starciu z sierżantem Marines lub ciężkobrojnym myśliwym z odległej planety.

Inną linię produktów multimedialnych, w których jako pamięć masowa zastosowany jest napęd CD-ROM, zaproponowała firma Commodore. Najpierw pojawił się CDTV, będący funkcjonalnym odpowiednikiem Amigi 500 z 1 MB RAM i CD-ROM; ostatnią nowością jest natomiast Amiga CD 32 z procesorem 68020 taktowanym



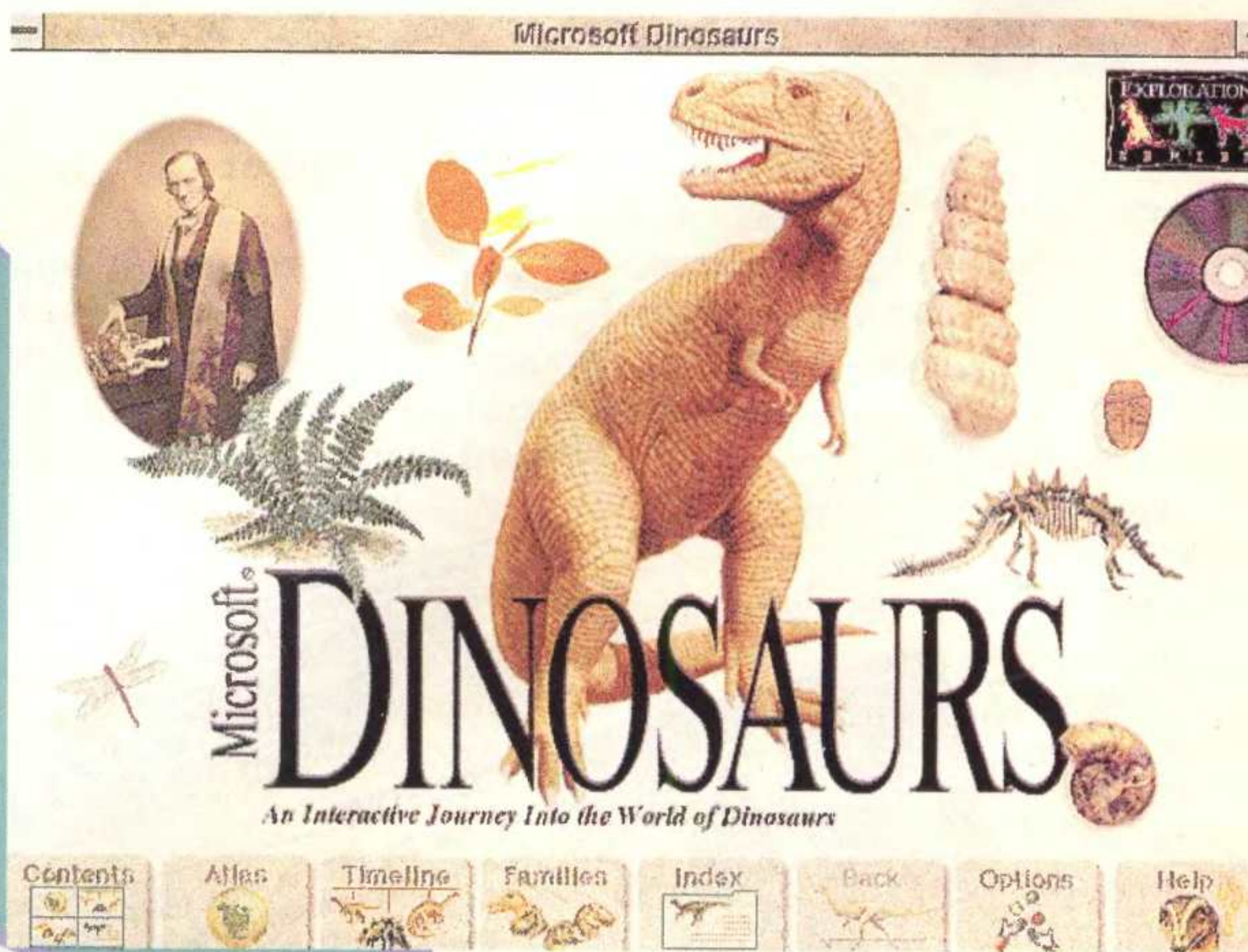
te konsoli wyróżniana jest słaba wydolność graficzna (max. 64 kolory na raz).

## Użytki i "elektroniczne książki"

Ponieważ CD-ROM może zmieścić ok. 660 MB danych, to jednym z pierwszych jego zastosowań stały się duże bazy danych, obejmujące np. katalogi książek, katalogi nagrań (dyskografie), itd. Bazy takie, na ogół z prostym tekstowym programem obsługującym, są na świecie dostępne do dziś, chociaż aktualnie coraz częściej bywają wypierane przez eleganckie programy dla Windows, ilustrowane grafiką i dźwiękiem (czyli tzw. "multimedialne"). W kategorii takich programów wymienić można np. znaną encyklopedię firmy Microsoft — "Bookshelf", czy mniej znaną bazę informacji o programowaniu, przerzuciach i funkcjach DOS/Windows, oraz niektórych programach użytkowych, również firmy Microsoft. Do multimedialnych baz danych trzeba by też zaliczyć inny produkt Microsoftu — program "Cinema", będący nieprawdopodobnie smacznym kąskiem dla każdego amatora dobrego kina, zawierający bowiem — oprócz wiadomości o filmach, reżyserach i gwiazdach

M a p - ping. Atlas ten, oprócz szczegółowych map świata i poszczególnych krajów, zawiera także dość dobre plany ważniejszych miast, z możliwością powiększenia szczegółów (!). Interesującą zwłaszcza dla miłośników muzyki i unikalną na rynku propozycją Microsoftu są programy edukacyjne (?) z serii "Wielkich kompozytorów". Dotąd ukazały się trzy programy z tej serii: "Multimedia Beethoven", "Multimedia Mozart" i "Multimedia Stravinsky". Dyski z tymi programami wykonane są w technologii "mixed-mode"; program sąsiaduje na nich z normalnymi ścieżkami z zapisem audio, więc możliwe jest ich odtwa-

dziela rosyjskiego kompozytora, uznawanym za milowy krok w historii muzyki — "Święcie wiosny". Programy składają się z kilku części: najpierw użytkownik poznaje historię życia i twórczości każdego kompozytora, a także zostaje wprowadzony w klimat epoki, w której powstawały jego dzieła. Następnie rozpoczyna się wędrówka przez sam utwór, ilustrowana fragmentami muzyki. Poznajemy więc konstrukcję i dramaturgię, rozwiązania formalne, a także możemy się dowiedzieć wszystkiego o składzie wykonującego utwór zespołu, poznać skróconą historię instrumentów pełniących w nim szczególnie istotną rolę, wysłuchać fragmentów istotnych partii solowych, itd.





# ISTOŚCI WIRTUALNEJ

Inne ciekawe programy Microsoftu o dużych walorach poznawczych to kolejne dwie multimedialne encyklopedie na dyskach CD: "Jurassic Park", będąca szybką odpowiedzią na dinozaurowy szal po premierze filmu Spielberga o tym samym tytule oraz "Musical Instruments", będąca niesamowitą pomocą dla wszystkich chcących poznać historię muzyki światowej. Z pierwszego programu dowiadujemy się wszystkiego o dinozaurach: jak wyglądały (rysunki, animacje), co jadły, jak żyły i jak się nazywają poszczególne gatunki tych gadów. Drugi program jest zbiorem danych o instrumentach muzycznych, od najprymitywniejszych począwszy. W tym programie istotną rolę odgrywa dźwięk; można się z niego dowiedzieć wielu rzeczy o konwencjonalnej i niekonwencjonalnej technice gry, wykorzystaniu poszczególnych instrumentów w różnych rodzajach muzyki, itd.

CD dostępne też są kolekcje krojów pism oraz gotowych rysunków i fotografii dla programów graficznych.

Dyski ze zbiorami programów Public Domain i Shareware dostępne są również dla Amigi CDTV. W Polsce sprzedawane są m.in. trzy dyski firmy Almathera, zawierające kolekcję gier, programów użytkowych i tzw. "demo" dla Amigi.

## Gry i gierki

Na samym początku gry dostępne na CD-ROM nie różniły się prawie od swoich wersji dyskietkowych. Podstawową różnicą było więcej efektów dźwiękowych i efektowne "intro". Pozostało tak zresztą do dziś, bowiem większość "remasteringów" (jeśli wolno to tak nazwać) zawiera w zasadzie tę samą treść, co wersje gier instalowanych normalnie na twardym dysku. Tak jest np. ze skądinąd doskonałą grą firmy MicroProse

Z biegiem czasu zaczęły powstawać coraz bardziej skomplikowane gry, rozprawdane na CD-ROM. Dzięki możliwościom zapisu optycznego mają one lepszą grafikę i dźwięk (więcej danych). W dużej części nadal są to poprawione wersje gier już istniejących wcześniej w wersjach dyskietkowych, lecz pojawiają się produkty dostępne tylko na CD-ROM. Wiele z nich ma zdigitalizowane sekwencje wideo (np. oparta na filmie Coppoli gra "Dracula Unleashed" firmy Viacom. Przeważająca część gier ukazujących się na CD-ROM to "role-playing" i gry przygodowe, a także symulatory. Niezłym przykładem takiej gry jest doskonała symulacja strategiczna "Jutland", pochodząca z firmy Software Sorcery. Ten dość drogi (w Niemczech 180 DM!) dysk zawiera grę, będącą symulacją wojny na morzu. "Jutlandia" ma jednak wady, wytknięte przez zachodnich recenzentów. Po pierwsze — mimo, iż rozpowszechniana jest na dysku kompaktowym,

wymaga do zainstalowania aż 20 MB na twardym dysku(!). Po drugie — grafika w grze, mimo rozdzielczości SVGA, oceniana jest jako przeciętna. Tym niemniej ton recenzji jest zgodny w jednym — akcja gry i precyzja symulacji rekompensuje wspomniane niedociągnięcia.

Innym ciekawym przykładem gry na PC, rozpowszechnianej wyłącznie na dyskach CD, jest "Return to Zork" firmy Activision. Jest to "role-playing" będąca kontynuacją kilku poprzednich wersji rozpowszechnianych na dyskietkach. Interesujące w jej przypadku jest to, że była ona pierwszą dostosowaną do współpracy ze wspomnianą wyżej kartą wideo "Reel Magic". Digitalizowane sekwencje wideo z udziałem wynajętych aktorów znacznie wzbogaciły i uatrakcyjniły przebieg akcji gry; jest ona jednak dostępna również w wersji uboższej, przeznaczonej dla tych, którzy "Reel Magic" jeszcze nie posiadają. Na I kw. tego roku zapowiadane są jeszcze dwie gry współpracujące z "Reel Magic": kompaktowe wersje "SimCity 2000" firmy Maxis i "PGA Tour Golf".

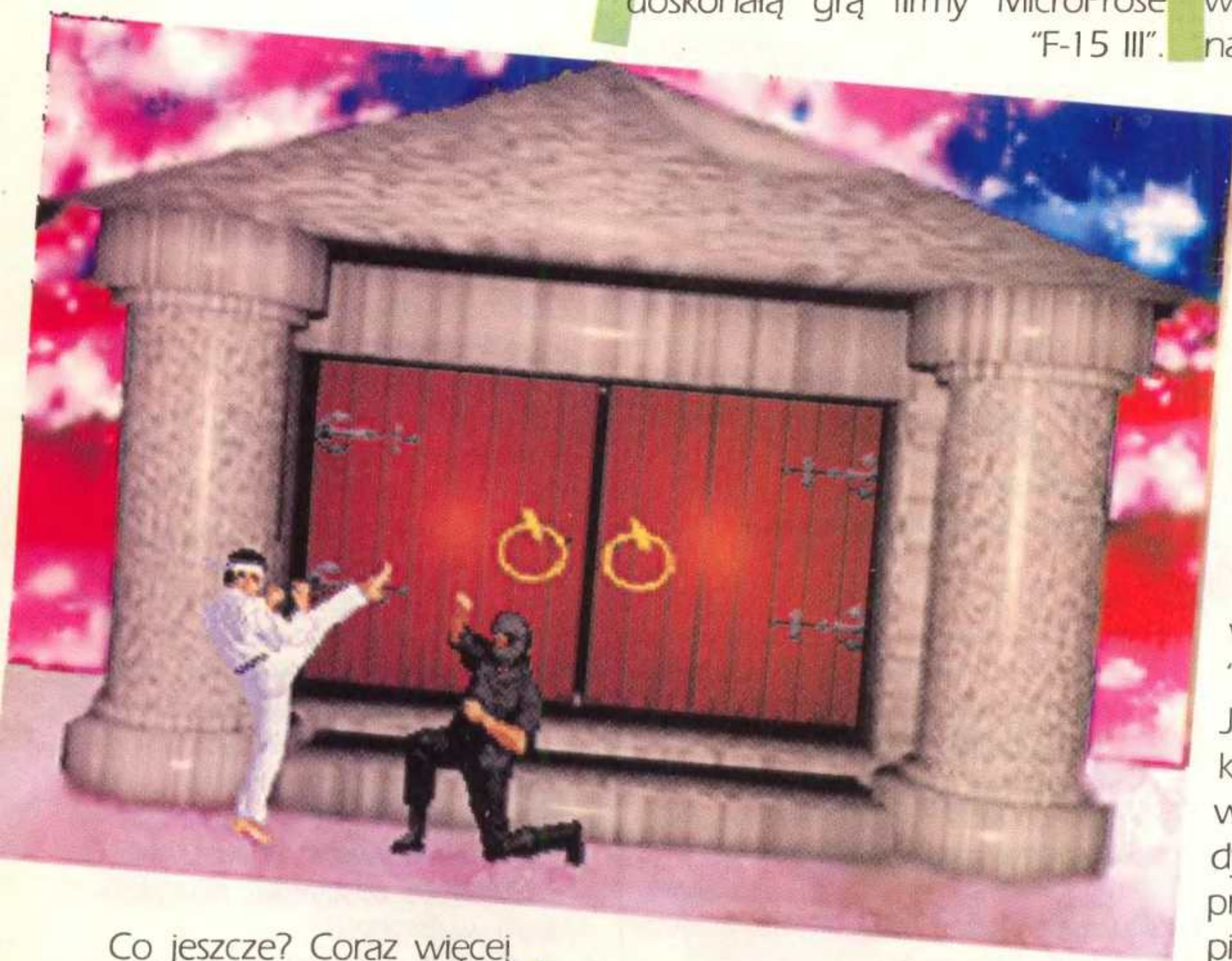
Swoją multimedialną wersję golfa dla Windows, wzbogaconą o dodatkowe efekty dźwiękowe i bardziej precyzyjną grafikę, oferuje na dysku kompaktowym także fir-

ma Microsoft. "Microsoft Multimedia Golf for Windows" ukazał się na rynku w połowie ubiegłego roku; prócz dźwięku i doskonałej grafiki, gra ma także digitalizowane sekwencje wideo, animowany podręcznik golfa z "poradami" fachowców i wiele innych atrakcji.

Na rynku pojawia się również coraz więcej gier (?) o tematyce pornograficznej. Wśród nich szczególnie efektowne (??) są symulacje... no cóż, wiadomo czego. (Jeśli ktoś nie wie czego, to niech lepiej przeskoczy do następnego akapitu.) Dzięki dyskowi kompaktowym, autorzy tego typu "rozrywkowych" programów wykorzystali zdigitalizowane sekwencje wideo, przenosząc użytkownika w coś, co można nazwać "se-xspace". Podobno udział w takich grach nie ogranicza się tylko do rytmicznego szarpania joysticka, lecz dostarczają one dodatkowych wrażeń, pozwalając na realizację najskrytszych marzeń seksualnych. W USA pod reklamami takich rzeczy podpisują się seksuolodzy (sami też z tego korzystają, czy jak!?).

W zupełnie inny świat przenoszą nas gry pisane specjalnie na RISC-owe konsole. Niestety, jak dotąd takie programy można zliczyć na palcach jednej ręki (nawet na jednym palcu). Przebojem konsoli 3DO są emocjonujące wyścigi samochodowe "Crash'n Burn" firmy Crystal Dynamix, dostarczane wraz z samym komputerem. Z kolei dla Mega CD-2 powstała wersja znanej gry "Prince of Persia". Na razie jednak są to "pierwsze jaskółki", mające dużo wad i często zaskakująco prymitywne, jak na możliwości nowych komputerów.

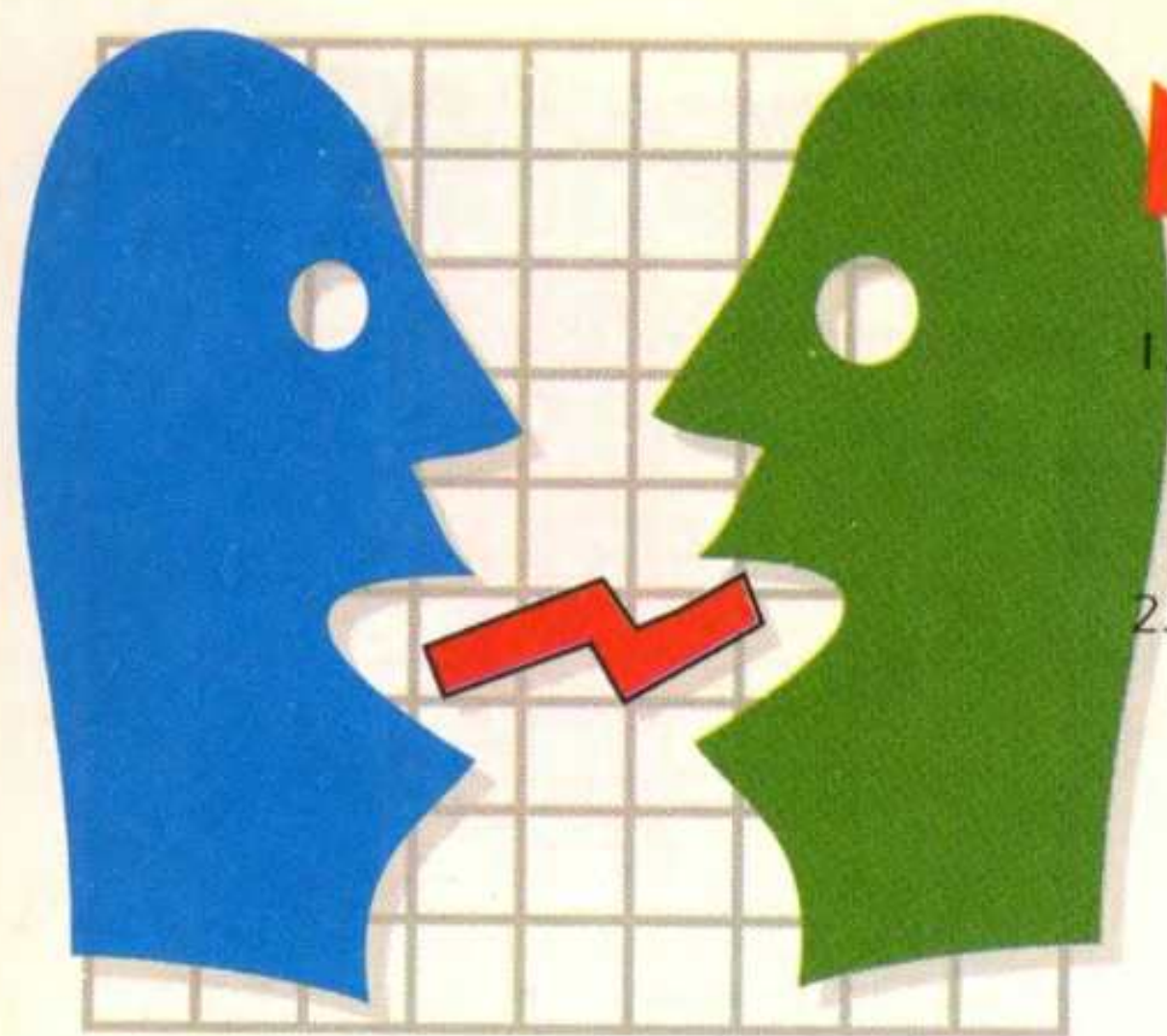
**Jacek Grabowski**



Co jeszcze? Coraz więcej pojawia się na rynku dysków CD będących składankami różnych programów shareware i Public Domain. W USA można kupić po 25 USD dyski kompaktowe z zawartością katalogów PD znanych mail-serverów Internetu; są na nich programy pracujące pod kontrolą MS-DOS, Windows, Unixa i OS/2 na komputerach PC, a także programy dla MacIntosha. Ze swej strony nie polecałbym natomiast dysku o tytule "14 000 Programs" sprzedawanego w Polsce. Zawiera on istotnie ok. 14000 programów shareware i Public Domain dla PC, lecz w przeważającej większości są to programy stare, o niewielkiej wartości użytkowej. Na dyskach

Niedawno ukazała się na rynku wersja tego symulatora na dysku kompaktowym; od dyskietkowego oryginału różni się ona głównie nieprawdopodobnie efektownym "intro" opracowanym z pomocą 3D Studio Autodesku, a także ciekawym graficznym "podręcznikiem" obsługi urządzeń radiolokacyjnych. Inne przykłady takich skompilowanych CD-ROM z ulepszeniami to "Indiana Jones and The Fate of Atlantis" firmy Lucas Arts, znacznie poprawiona wersja strategicznego symulatora wojen morskich "Burning Steel" firmy SSI znanej m.in. z "Carriers At War", czy "laserowa" wersja "Goliath 2" firmy Coktel Vision.





# NOWE PRAWO AUTORSKIE

Polecamy uwadze Czytelników najbardziej, naszym zdaniem, interesujące fragmenty Ustawy o Prawie Autorskim i Prawach Pokrewnych, uchwalonej 08 stycznia 1994 r. przez Sejm.

Fragmenty wybrano z tekstu Ustawy, opublikowanej w całości w dziennikach: "Rzeczpospolita" (24.11.1993r.) i "Nowa Europa" (04.02.1994r.).

## Rozdział 1 Przedmiot prawa autorskiego

### Art. 1.

1. Przedmiotem prawa autorskiego jest każdy rezultat działalności intelektualnej mający znamiona osobowości twórcy, ustalony w jakiegokolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia (utwór).
2. W szczególności przedmiotem prawa autorskiego są utwory:  
[...] **10) programy komputerowe.**
3. Utwór jest przedmiotem prawa autorskiego od chwili ustalenia, chociażby miał postać nie ukończoną.
4. Ochrona przysługuje twórcy niezależnie od spełnienia jakichkolwiek formalności.

### Art. 3.

Zbiory, antologie, wybory, **bazy danych** są przedmiotem prawa autorskiego, nawet jeżeli zawierają nie chronione materiały, o ile przyjęty w nich dobór, układ lub zestawienie ma twórczy charakter, bez uszczerbku dla praw do wykorzystanych w nich utworów.

### Art. 5.

Ustawę stosuje się do utworów:  
1) których twórcą lub współtwórcą jest obywatelem polskim lub  
[...] 4) których ochrona wynika z umów międzynarodowych.

## Rozdział 3 Treść prawa autorskiego

### Oddział 1 Autorskie prawa osobiste

### Art. 16.

Jeżeli ustawa nie stanowi inaczej, autorskie prawa osobiste obejmują nieograniczoną w czasie i nie podlegającą zrzeczeniu się lub zbyciu więź twórcy z utworem, w szczególności prawo do:

- 1) autorstwa utworu,
- 2) oznaczenia utworu swoim nazwiskiem lub pseudonimem albo do udostępniania go anonimowo,
- 3) nienaruszalności treści i form utworu,
- 4) decydowania o pierwszym udostępnieniu utworu publiczności,
- 5) nadzoru nad sposobem korzystania z utworu,
- 6) dobrej sławy utworu.

### Oddział 3 Dozwolony użytek chronionych utworów

### Art. 23.

1. Bez zezwolenia twórcy wolno nieodpłatnie korzystać z już rozpowszechnionego utworu w zakresie **własnego użytku osobistego**. [...]
2. Zakres własnego użytku osobistego obejmuje krąg osób pozostających w związku osobistym, w szczególności pokrewieństwa, powinowactwa lub stosunku towarzyskiego.

## Rozdział 7 Przepisy szczególne dotyczące programów komputerowych

### Art. 74.

1. Programy komputerowe podlegają ochronie jak utwory literackie, o ile przepisy niniejszego rozdziału nie stanowią inaczej.
2. Ochrona przyznana programowi komputerowemu obejmuje wszystkie formy jego wyrażenia, w tym wszystkie formy dokumentacji projektowej, wytwórczej i użytkowej. Idee i zasady będące podstawą jakiegokolwiek elementu programu komputerowego, w tym podstawą łączy, nie podlegają ochronie.
3. Prawa majątkowe do programu komputerowego stworzonego przez pracownika w wyniku wykonywania obowiązków ze stosunku pracy przysługują pracodawcy, o ile umowa nie stanowi inaczej.
4. Autorskie prawa majątkowe do programu komputerowego, z zastrzeżeniem postanowień art. 75 ust. 2 i 3, obejmują prawo do:  
1) **trwałego lub czasowego zwielokrotnienia** programu komputerowego w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie; w zakresie, w którym dla wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania i przechowywania programu komputerowego niezbędne jest jego zwielokrotnienie, czynności te nie wymagają zgody uprawnionego,  
2) tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian w programie komputerowym, z zachowaniem praw osoby, która tych zmian dokonała,  
3) **publicznego rozpowszechniania**, w tym najmu lub dzierżawy, programu komputerowego lub **jego kopii**. Wraz z pierwszą sprzedażą egzemplarza, na którym program został utrwalony, przez uprawnionego lub za jego zezwoleniem, wyczerpuje się prawo do rozpowszechniania tego egzemplarza; nie narusza to prawa do kontroli dalszego najmu lub dzierżawy programu komputerowego lub jego egzemplarza.

### Art. 75.

1. Jeżeli umowa nie stanowi inaczej, czynności wymienione w art. 74 ust. 4 pkt 1 i 2 nie wymagają zgody uprawnionego, jeżeli są niezbędne do korzystania z programu komputerowego zgodnie z jego przeznaczeniem, w tym do poprawiania błędów przez osobę, która legalnie weszła w jego posiadanie.
2. **Nie wymaga zezwolenia uprawnionego:**  
1) **sporządzenie kopii zapasowej**, jeżeli jest to niezbędne do korzystania z programu komputerowego. Jeżeli umowa nie stanowi inaczej, kopia ta nie może być używana równocześnie z programem komputerowym,  
2) obserwowanie, badanie i testowa-

nie funkcjonowania programu komputerowego w celu poznania jego idei i zasad przez osobę uprawnioną na podstawie umowy do korzystania z egzemplarza programu komputerowego, jeżeli będąc do tych czynności upoważniona dokonuje tego w trakcie wprowadzania, wyświetlania, stosowania, przekazywania lub przechowywania programu komputerowego.

3) zwielokrotnianie kodu lub tłumaczenie jego formy w rozumieniu art. 74 ust. 4 pkt 1 i 2, jeżeli jest to niezbędne do uzyskania informacji koniecznych do osiągnięcia współdziałania niezależnie stworzonego programu komputerowego z innymi programami komputerowymi, o ile zostaną spełnione następujące warunki:

a) czynności te dokonywane są przez licencjonobiorcę lub inną osobę uprawnioną do korzystania z egzemplarza programu komputerowego bądź przez inną osobę działającą na ich rzecz,  
b) informacje niezbędne do osiągnięcia współdziałania nie były uprzednio łatwo dostępne dla osób, o których mowa pod lit. a),  
c) czynności te odnoszą się do tych części oryginalnego programu komputerowego, które są niezbędne do osiągnięcia współdziałania.

3. Informacje, o których mowa w ust. 2 pkt 3, nie mogą być:  
1) wykorzystane do innych celów niż osiągnięcie współdziałania z niezależnie stworzonym programem komputerowym,  
2) przekazane innym osobom, chyba że jest to niezbędne do osiągnięcia współdziałania z niezależnie stworzonym programem komputerowym,  
3) wykorzystane do rozwijania, wytwarzania lub wprowadzania do obrotu programu komputerowego o istotnie podobnej formie lub do innych czynności naruszających prawo autorskie.

## Rozdział 14 Odpowiedzialność karna

### Art. 112.

1. Kto przywłaszcza sobie autorstwo albo wprowadza w błąd co do autorstwa całości lub części cudzego utworu lub artystycznego wykonania — podlega karze pozbawienia wolności do lat 2, ograniczenia wolności lub grzywny.
2. Tej samej karze podlega, kto rozpowszechnia bez podania nazwiska lub pseudonimu twórcy cudzy utwór w wersji oryginalnej albo w postaci opracowania, artystyczne wykonanie albo publicznie zniekształca taki utwór, artystyczne wykonanie, fonogram, wideogram lub nadanie.
3. Kto w celu uzyskania korzyści majątkowej w inny sposób niż określony w ust. 1 i 2 narusza cudze prawo autorskie lub prawa pokrewne określone w art. 16, 17, 18, 50, 90, art. 98 ust. 2 i art. 101 — podlega karze pozbawienia wolności do roku, ograniczenia wolności lub grzywny.

### Art. 113.

1. Kto bez uprawnienia albo wbrew jego warunkom w celu osiągnięcia korzyści majątkowej rozpowszechnia cudzy utwór w wersji oryginalnej albo w postaci opracowania, artystyczne wykonanie, fonogram, wideogram lub nadanie — podlega karze pozbawienia wolności do lat 3.

2. W wypadku mniejszej wagi sprawca — podlega karze pozbawienia wolności do roku, ograniczenia wolności albo grzywny.
3. Jeżeli sprawca uczynił sobie z popełnienia przestępstwa określonego w ust. 1 stałe źródło dochodu albo działalność przestępną określoną w ust. 1, organizuje lub nią kieruje — podlega karze pozbawienia wolności od 6 miesięcy do lat 5.
4. Jeżeli sprawca czynu określonego w ust. 1 działa nieumyślnie — podlega karze pozbawienia wolności do roku, ograniczenia wolności albo grzywny.

### Art. 115.

1. Kto w celu osiągnięcia korzyści majątkowej przedmiot będący nośnikiem utworu, artystycznego wykonania, fonogramu, wideogramu rozpowszechnianego lub zwielokrotnionego bez uprawnienia albo wbrew jego warunkom nabywa, pomaga w jego zbyciu, przyjmuje albo pomaga w jego ukryciu — podlega karze pozbawienia wolności do lat 2, ograniczenia wolności albo grzywny.
2. Jeżeli sprawca uczynił sobie z popełnienia przestępstwa określonego w ust. 1 stałe źródło dochodu — podlega karze pozbawienia wolności od 6 miesięcy do lat 5.

## Rozdział 15 Przepisy przejściowe i końcowe

### Art. 121.

1. Ustawę stosuje się:  
1) do utworów ustalonych po raz pierwszy po jej wejściu w życie,  
2) do utworów, do których prawa autorskie według przepisów dotychczasowych nie wygasły,  
3) do utworów, do których prawa autorskie według przepisów dotychczasowych wygasły, a które według niniejszej ustawy korzystają nadal z ochrony, z wyłączeniem okresu między wygaśnięciem ochrony według ustawy dotychczasowej i wejściem w życie niniejszej ustawy. Ustawa nie narusza własności egzemplarzy utworów rozpowszechnionych przed dniem jej wejścia w życie.
2. Przepis ust. 1 pkt 3 stosuje się do utworów obywateli obcych stale zamieszkałych za granicą pod warunkiem wzajemności.
3. **Posiadacz programu komputerowego stworzonego przed dniem wejścia w życie niniejszej ustawy i chronionego według ust. 1 nie może być pociągnięty do odpowiedzialności za naruszenie prawa autorskiego dokonane przed tym dniem.** Po wejściu w życie niniejszej ustawy dalsze użytkowanie programu w dotychczasowym zakresie przez osobę, która była w posiadaniu takiego programu, jest dozwolone bez odrębnej zgody i wynagrodzenia, z zachowaniem wymogów przepisów art. 75. Dalej idące korzystanie z takich programów, w tym ich kopiowanie i rozpowszechnianie, jest zabronione.

### Art. 125.

Ustawa wchodzi w życie po upływie 3 miesięcy od dnia ogłoszenia, z wyjątkiem przepisu art. 121 ust. 3, który wchodzi w życie z dniem ogłoszenia.



# POSTAWY WOBEK USTAWY

**Oskarżony:** Sofcislaw Korsarczyk, konwertyta przechrzczony z Amigi na Peceta; handluje oprogramowaniem od 1990 r.

Gambler: Jak sądzisz, Ustawa utrudni Ci działalność?

SK: Na pewno. Skończę handel na giełdzie; nie mam ochoty ganiać się z glinami czy jakąś tam policją antypiracką. Powiedzmy zresztą szczerze — po prostu mam trochę stafów, trochę się wymienię, trochę sprzedam.

**WIELU OSOBOM ZWIĄZANYM Z KOMPUTEROWYM ŚWIATKIEM WYDAJE SIĘ, ŻE WPROWADZENIE USTAWY O OCHRONIE PRAW AUTORSKICH BĘDZIE JAKĄS CEZURĄ, ODDZIELAJĄCĄ POLSKĘ "PIRACKĄ" OD POLSKI "LEGALNEJ". NAIWNI SĄDZĄ, ŻE PRAWNA OCHRONA PROGRAMÓW WYELIMINUJE W OGÓLE NIELEGALNE KOPIOWANIE, INNI (ZDECYDOWANA WIĘKSZOŚĆ) — ŻE KOPIOWANIE BĘDZIE ZNACZNIE UTRUDNIONE, LECZ SĄ I TACY, KTO-**

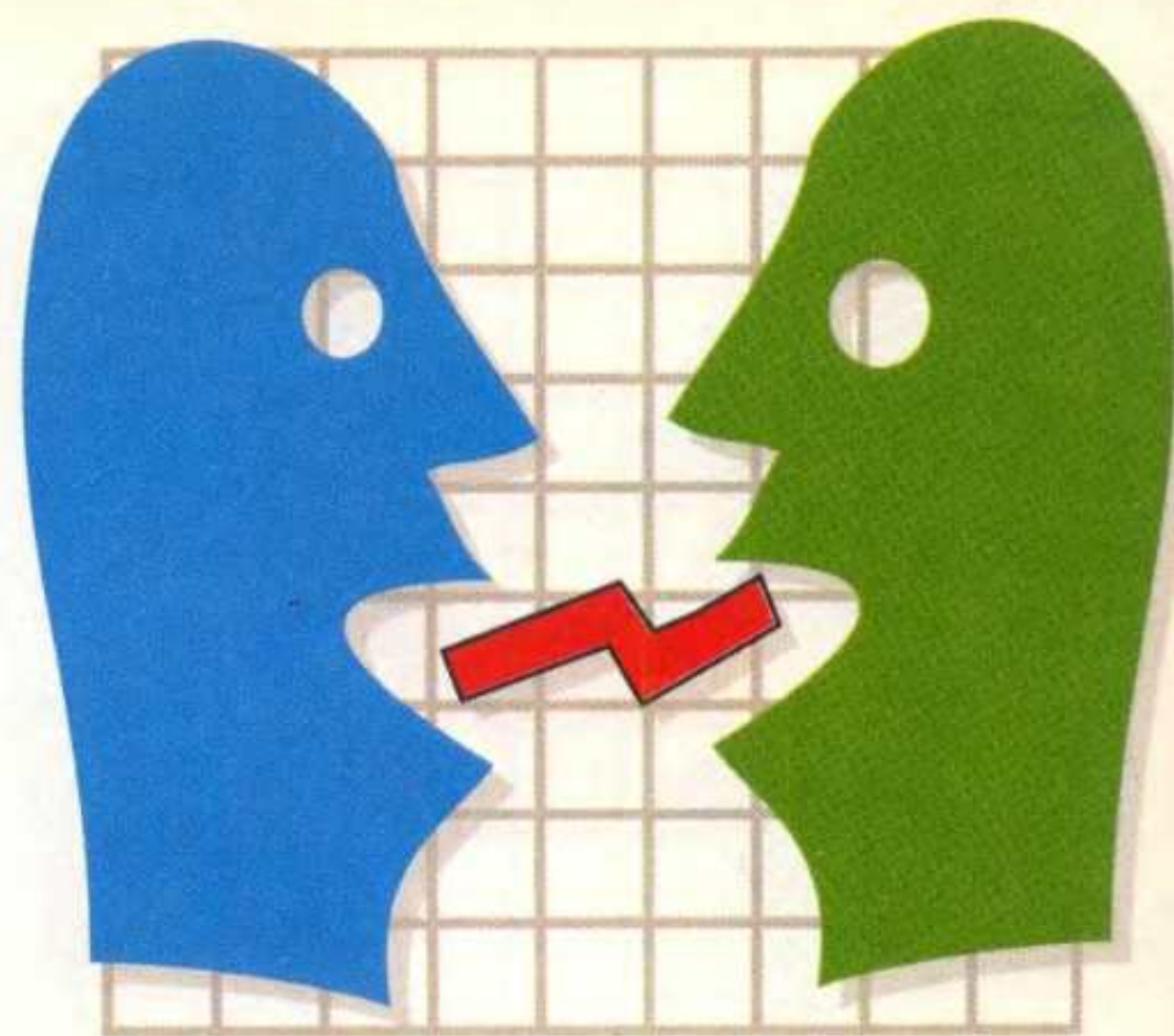
Nigdy nic nie łamałem, bo mi się nie chciało. Grywałem najpierw na spectrumnie, potem miałem Amigę, potem stary kupił mi peceta i jakoś trafiłem na giełdę. Przez pewien czas żyłem z tego; kupiłem sobie 486 i fajnego twardego, jakieś dodatki... Wiesz stary, w zasadzie i tak mam dosyć tej giełdy.

Gambler: Dlaczego?

SK: Pieprzę te układy; teraz kupa gnojów tu się kręci, jakieś mafie się potworzyły i takie tam... Kiedyś to się zamienialiśmy z kumplami na gry, a teraz muszę kupować, bo mam słabe wejścia u "rekinów". Raz mi jakiś... przełączył zasilacz na 110 volt — bańka do tyłu; ostatnio złapałem jakiegoś wirusa — pół softu mi szlag trafił na dysku i straciłem dwie noce. A w dodatku taka jest konkurencja, że wpływy coraz mniejsze. Niektórzy to tu sprzedawali dyski po 15 tysięcy (jak im się to opłacało?). Fakt, ostatnio ludzie dostali gorączki i latają jak Żyd po pustym sklepie — kupują, co im w ręce wpadnie. Wielu na tej Ustawie w d... dostanie; ci wszyscy, co na kupionym ode mnie Korelu robią kupę szmalu. Patrz — niedawno tu był taki, co to chciał kupić bracie program do kosztorysowania, a to u mnie pięćset kosztowało. To on się krzywi, że drogo... A jakby w sklepie kupo-

**WIELU OSOBOM ZWIĄZANYM Z KOMPUTEROWYM ŚWIATKIEM WYDAJE SIĘ, ŻE WPROWADZENIE USTAWY O OCHRONIE PRAW AUTORSKICH BĘDZIE JAKĄS CEZURĄ, ODDZIELAJĄCĄ POLSKĘ "PIRACKĄ" OD POLSKI "LEGALNEJ". NAIWNI SĄDZĄ, ŻE PRAWNA OCHRONA PROGRAMÓW WYELIMINUJE W OGÓLE NIELEGALNE KOPIOWANIE, INNI (ZDECYDOWANA WIĘKSZOŚĆ) — ŻE KOPIOWANIE BĘDZIE ZNACZNIE UTRUDNIONE, LECZ SĄ I TACY, KTO-**

**TWIERDZĄ, ŻE NIC SIĘ NIE ZMIENI. LOTNA BRYGADA "GAMBLERA" UDAŁA SIĘ NA WARSZAWSKĄ GIEŁDĘ OPROGRAMOWANIA PRZY GRZYBOWSKIEJ, GDZIE PRZESŁUCHAŁA NA OKOLICZNOŚĆ POPEŁNIENIA PRZESTĘPSTWA KILKU ŚWIADKÓW I PARU OSKARŻONYCH. OTO PEŁNE STENOGRAMY TYCH PRZESŁUCHAŃ, ZAŁĄCZONE DO AKT PROKURATORSKICH SPRAWY O KRYPTONIMIE "USTAWA". DLA DOBRA ŚLEDZTWA, IMIONA I NAZWISKA PRZESŁUCHIWANYCH ZOSTAŁY ZMIENIONE.**



wał, to z osiem baniek zabuli, a i tak na tym zarobi. Zresztą gnojki

robią składki, kupują w dziecięciu takie kosztorysy, a w sobotę i w niedzielę sprzedają po dwadzieścia za dyskietkę. Z PIG—iem tak też było: my pchaliśmy po czterysta, a główniarze po dwie dychy i tyle z tego mieliśmy.

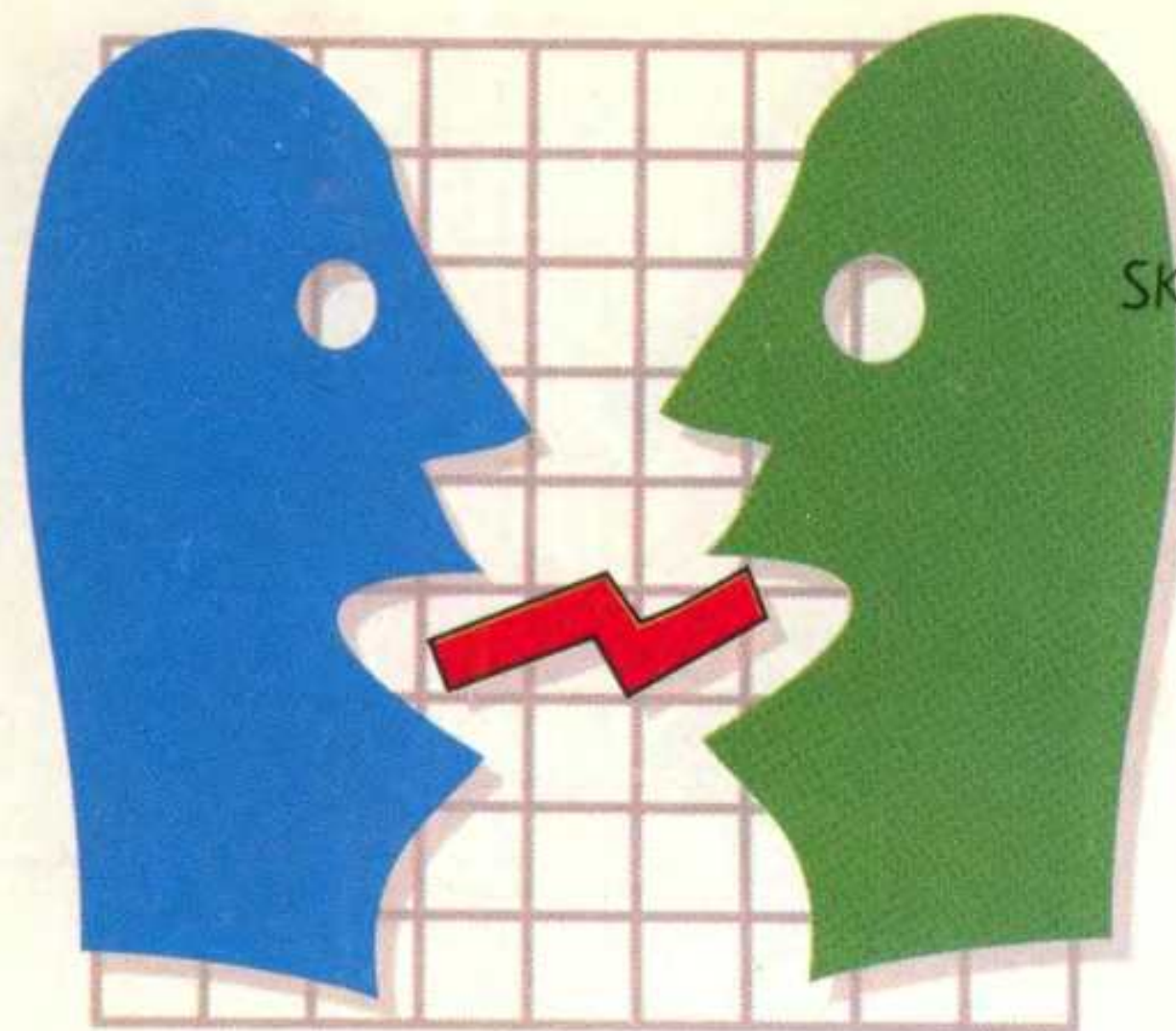
Gambler: Ty, a co to jest PIG?

SK: Program Inwestora Giełdowego. Nie wiem o co w tym chodzi, ale kupowali go jak świeże bułki. Co drugi się o to pytał. Teraz przestali.

Gambler: A w ogóle... Co sądzisz o Ustawie?

SK: Wiesz, ja to pieprzę. Mam gdzieś te ich Ustawy i takie duperelki. Ja się tego nie boję; zwinę handel, zacznę studiować — soft się zawsze znajdzie. Mi tam śmierć głodowa nie grozi (śmiech). Zresztą chyba sam rozumiesz, że dla firm najsmaczniejszym kąskiem są ci, którzy oficjalnie lub półoficjalnie korzystają z kradzionych programów i zarabiają na nich gruby szmal. Ja tam dużo na tym nie zarabiam, a jak zwinę się i będę w domu puszczał jakieś głupstwa, to kto tam mnie pogoni? Tak naprawdę, kasę na kradzionym sofcie zarabiają kupujący, nie sprzedający. Fakt — rok, półtora roku temu szalałem tutaj, bo było mało lamerów, a dużo kupców. Co pół roku zmieniałem płyty,





SK: Trudno powiedzieć. Pirat to ze mnie żaden, bo w kraju piratów piratem jest ten, kto nie uprawia piractwa (ale mi genialna myśl wyszła...). Tak się wychowałem; od samego początku mojej zabawy komputerami wiadomo było, że soft jest darmowy, bo można skopiować. To niech mi jeden z drugim teraz nie pieprzą, że jestem piratem. Przykład szedł z góry i nikt mnie nie wychowywał w jakiejś świadomości kradzieży. Kradło państwo, kradłem i ja. Hackerem... Chyba jestem właśnie hackerem (śmiech). Bez komputera to ja żyć bym nie umiał; gierki, programy... Ostatnio sobie sieć założyłem w domu, całego Novella 3.11. Kupiłem dwa arcnety i się bawię. Bez sensu, nie? (śmiech)

Gambler: Pomimo wszystko wydaje mi się, że dostęp do programów będzie utrudniony. Skąd je weźmiesz? Sam mówiłeś na początku, że masz słabe znajomości?

SK: Przecież nie ze sklepu (śmiech). Bracie, co mi tu zadajesz głupie pytania, przecież wiesz... Myślisz, że ta Ustawa to coś zmieni? Mówiłem Ci już — soft się zawsze znajdzie. Pewnie, lamerzy będą cienko piszczeć, ale nie my. Kto tam NAS będzie kontrolował, policja? Facet, oni z ruską mafią mają p..., samochody im sprzed komisariatów kradną, wp... im spuszcza. To co, oni do mnie do chałupy przyjdą i będą mi po dyskach szperać? Ja tam mówię — handlować nie będę, bo mam to gdzieś. Ale komputera przecież nie sprzedam (śmiech).

Gambler: To uważasz, że Ustawa nie ma sensu?

SK: Tego nie mówię. Na pewno trzeba uporządkować te sprawy. Ale wiesz... Ci, co to najbardziej krzyczą za tą Ustawą sami na kradzionym sofcie jadą, a na pewno już wiele na nim zarobili. Staary, powiem więcej — oni już tak dobrze na tym złodziejstwie wyszli, że teraz ta Ustawa im się nawet opłaca. Teraz są oburzeni, a dawniej kradli ile włązło. Ja akurat w to wierzę, że oni będą kupowali programy (charakterystyczny gest, tzw. "Kozakiewicza"). No, oczywiście będą ostrożni, swoich rze-

czy nie będą kompilowali lewymi kompilatorami, czy wiesz... Ale hacker to hacker, a hackerzy stoją po obu stronach barykady.

Gambler: Sądysz, że posłowie też mają komputery?

SK: (Śmiech historyczny, potworny, krztuszenie się ze śmiechu, skowyt, pisk, tarzanie się po ziemi, wycie).

Gambler (zdezorientowany): Co, nie mają?

SK: Nie chrzań, a może i mają. Małe Atari (śmiech). Albo XT z dyskiem dwudziestką. Może i lepsze. Ale ja nie od polityki jestem, bracie. Ja to ich razem z tym całym Sejmem to po prostu — no sam wiesz co. A Ustawę też. Mogą mi nagwizdać.

Gambler: Dobra. A co tam nowego...?

Spuśćmy kurtynę milczenia na dalszy przebieg rozmowy. Coś było.

**Świadek: Lameranty Sprzętowski, posiadacz peceta, klient giełdy od początku i sprzedawca tajwańskiego złomu pecetopodobnego.**

Gambler: I co będzie?

LS: A co ma być?

Gambler: No, z tą Ustawą?

LS: Uchwalą pewnie. Daj im Boże zdrowie, bo na rozum za późno.

Gambler: Ale nie będzie już nowego softu?

LS (udaje zdziwko): Nie będzie? A co, przestaną robić, czy jak?

Gambler: Przecież kupić już się nie da?

LS: Kto mówi o kupowaniu!? Stary, ja tu mam takie znajomości, że ja od dwóch lat kupiłem tylko samochód. Używany, o, od tego co tam stoi (pokazuje na facecika schyłego nad pecetem).

Gambler: Ale softem nie handlujesz?

LS: Po co? Za stary jestem. Z gnojkami to ja się mogę przyjaźnić, żeby mi dali skopiować. Ale nie będę tu stał jak... na weselu z poobijanym peckiem i marzę, żeby zarobić bańkę dziennie, albo i nie to. Zresztą — wiesz, że handluję hardware'em. Do piractwa ręki nie przykładam. Ja nie kradnę. Uczciwość to moja specjalność.

Gambler: Ale tego trefnego Tridenta to mi sprzedałeś!

LS: Sam chciałeś kupić, lamerze (śmiech).

**Świadek: Freiherr (czyt. "frajer") von Strach auf Morde, kandydat na kupca gry "Stronghold".**

Gambler: Można o coś zapytać?

FvSaM: Proszę.... (niepewność dziewczicy w oczach, lęk i kupa nieszczęścia).

Gambler (wyjaśniająco): Ja nie z policji, ja z "Gamblera".

FvSaM: A, z "Gamblera"... (niepewność zamienia się w jeszcze większą niepewność).

Gambler: To takie pismo.

FvSaM: Aha, pismo... (gdyby teraz spytać, to przysięgliby, że nie umie czytać).

Gambler: Co sądzisz o Ustawie?

FvSaM (robi ruch, jakby chciał uciekać): No, bardzo dobra jest...





Gambler: A tak szczerze?

(Tu wtrąca się pirat sprzedający grę.)

Pirat: To co, kupujesz tego "Stronga"?

FvSaM: Nie, wiesz, nie mam chyba tyle kasy.... (odchodzi rączo, niczym przerażony jeleń na widok premiera Pawlaka).

Pirat (do przedstawiciela "Gamblera"): Ty, spływaj stąd, dobra?!

Gambler (odchodzi rączo, itd.)

**Świadek: Kikstart Komodorowicz Amigow, posiadacz Amigi 600 i nie za bogatych staruszków, kupuje właśnie soft.**

KKA: Ty mi tu k..... nie wstawiaj jakiś ciemnot o tej Ustawie, dobra? Ja, [tu mnóstwo wielokropków na litery k, d, j, wk — przyp. red.] na to jestem jak cholera!

Gambler: Dlaczego?

KKA: Dlaczego? Ty się pytasz dlaczego? Skąd ja wezmę kiesz na nowe gierki?! W IPS—ie gierka kosztuje pięć—sześć paczek, stary. A kumpli za mało; fajansu w domu mam dość, ale tu co tydzień nowe stafy, nawet na dyskietki mi nie starczy. A poza tym te legalne gry to stare g... Tylko giełda się liczy.

Gambler: No, po wprowadzeniu Ustawy na pewno będzie więcej nowych programów?

KKA: Może i będzie. Może będą i same nowości. Po bańce, albo drożej. Wiesz, ceny to tu są światowe, tylko że moje zgredy nie zarabiają światowo, a ludowo. Po prostu tragedia!

Gambler: Ale programiści też chcą zarobić...

KKA: Tylko dlaczego tak dużo? Albo nie. Ja wiem, te pudełka, instrukcje, te wszystkie bajery. Tylko powiedz mi — wiesz, kupiłem sobie w IPS-ie jedną gierkę i dyskietka była do bani. Musiałem wymieniać, jeździć, aż mi się grać odechciało...

Gambler: Nie mów, że na giełdzie mają same dobre dyskietki...

KKA: Pewnie, czasem coś nie chodzi na sześćsetce, czasem dyskietka do d... Zgoda! Ale, za paczkę (sto tysięcy) mam dwie, czasem cztery gry a nie jedną. A jeszcze Ci powiem, że te wszystkie instrukcje i pudełka to o kant d... potłuc.

Dennie wydane, dennie przetłumaczone, dennie denne. Nic z tego nie zrozumiałem i grałem tak, jakbym grę na giełdzie kupił. W ciemno. I za co mam im płacić?!

Gambler: Za prawo użytkowania produktu pracy kilkuset godzin, bracie...

KKA: No tak, ja wiem... Ja też trochę piszę, wiesz. Ale... E, zresztą to jest zbyt skomplikowane. Te wszystkie finansowe rzeczy, te byznesy, marketingi, dzieci w domu płaczące o jedzenie. Ale ja muszę grać! Rozumiesz! MUSZĘ!!!

Gambler: Rozumiem...

\* \* \*

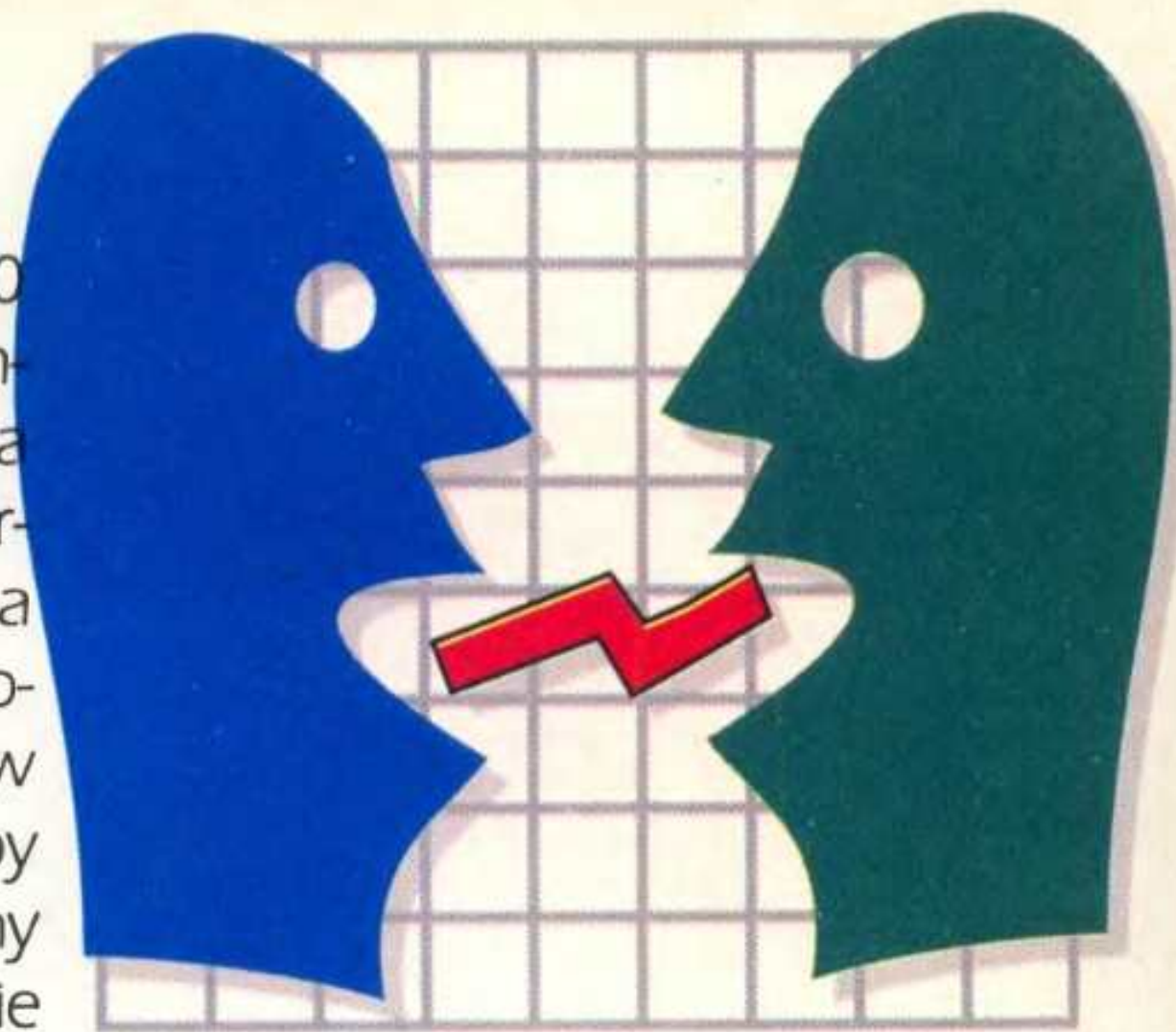
Te krótkie rozmowy na pewno nie wyczerpują tematu. Czym będzie Ustawa dla nałogowych graczy? Czym będzie dla handlujących? Jak wynika z sondy, Ustawa nie bardzo przeraża tzw. "piratów", czyli tych, przeciw którym jest skierowana. Wynikałoby więc z tego, że jak zwykle najbardziej ucierpią ci niewinni, czyli zwyczajni użytkownicy, zmuszeni do płacenia często niewyobrażalnych dla nich sum za ulubione programy. Aż ciśnie się tutaj stwierdzenie, że gdyby nie brak Ustawy, to komputeryzacja w Polsce nigdy nie osiągnęłaby aż takiego poziomu. Komputery są dość drogie, lecz taniość i dostępność programów czyniła zakup maszynki atrakcyjnym dla wielu ludzi. Z softem nigdy nie było kłopotów; kupić dawało się co dusza zapagnie i to za grosze.

Teraz sytuacja się zmieni — podejrzewam, że mogą nawet znaleźć się tacy, którzy w desperacji sprzedadzą komputery. Tak więc jest możliwe, że wprowadzenie ochrony prawnej oprogramowania odbije się też na rynku sprzętu; przynajmniej ludzie przestaną pochopnie podejmować decyzję o zakupie komputera wiedząc, że trzy — cztery programy będą kosztować drugie tyle, albo i więcej. Na pewno coś przez to się skończy, coś upadnie — stracimy więc wszyscy. W USA kopia Windows kosztuje mniej niż 100 USD, co jest dla średnio zarabiającego Amerykanina sumą sporą, lecz nie zaporową. Ta sama cena przetłumaczona na złotówki ma trochę inną wymowę — to pół pensji Polaka, a nawet trzy czwarte. Szczegół-

nie tragiczne są ceny gier; 100 DM dla rodziców małego Niemca (niech każde z nich zarabia 2000 DM) nie jest sumą potwornie wielką. To raptem jedna czterdziesta ich wspólnych zarobków. A dla polskich rodziców pięćset czy sześćset tysięcy? Żeby stanowiło to równowartość ceny niemieckiej, musieliby wspólnie zarabiać ok. 20 milionów, co wcale nie jest zbyt częste. Dodajmy do tego bardzo wysokie koszty utrzymania (na pewno większe niż w Niemczech)...

A co z hackerskim podziemiem? Coś takiego zaistnieje na pewno, lecz parę spektakularnych procesów wytoczonych użytkownikom nielegalnych kopii programów może odstraszyć klientów. Tak naprawdę prawdziwy handel na giełdzie to nie gry, lecz użytki. Kupowane bynajmniej nie do zabawy, ale do zarabiania pieniędzy. Nie sądzę więc, żeby nielegalny obieg programów mógł przynosić takie profity, jakie obiecują sobie niektórzy hackerzy, ponieważ ryzyko używania "lewej" kopii może okazać się zbyt duże. Ceny kopii nielegalnych skoczą — niech będzie na 50 tys. za dyskietkę. Wtedy Corel będzie kosztował 600 tys. plus ciągły strach przed wpadką. Wielkie firmy nie popuszczą i mając w ręku prawny instrument represjonowania złodziei na pewno go wykorzystają. Nie zapomnijmy, że na tym interesie w pierwszym rzędzie traci nielegalny użytkownik — nie sprzedawca, bo jego trzeba będzie znaleźć, co okazać się może dużo trudniejsze (choć nie niemożliwe). A zresztą — takie prawdziwe piractwo to sprzedaż fałszywych kopii programów w podrobionych pudełkach za całą cenę, a nie amatorka w krzakach.

Dodajmy na koniec, że straszenie Ustawą i uciecha producentów też mają krótkie nogi. Wprowadzenie jasno sformułowanego (oby!) prawa autorskiego nie zmieni jeszcze świadomości ludzi, którzy przez kilkanaście lat nielegalnego kopiowania przyzwyczaili się do kradzieży. Podejrzewam nawet, że w niektórych przypadkach nie pomogą ani procesy, ani surowe kary. Jedno wydaje się pewne — raczej nadejdzie koniec softwarowej giełdy, a legendy o szyfrowaniu dysków i tym podobne bzdury włożyć trzeba między

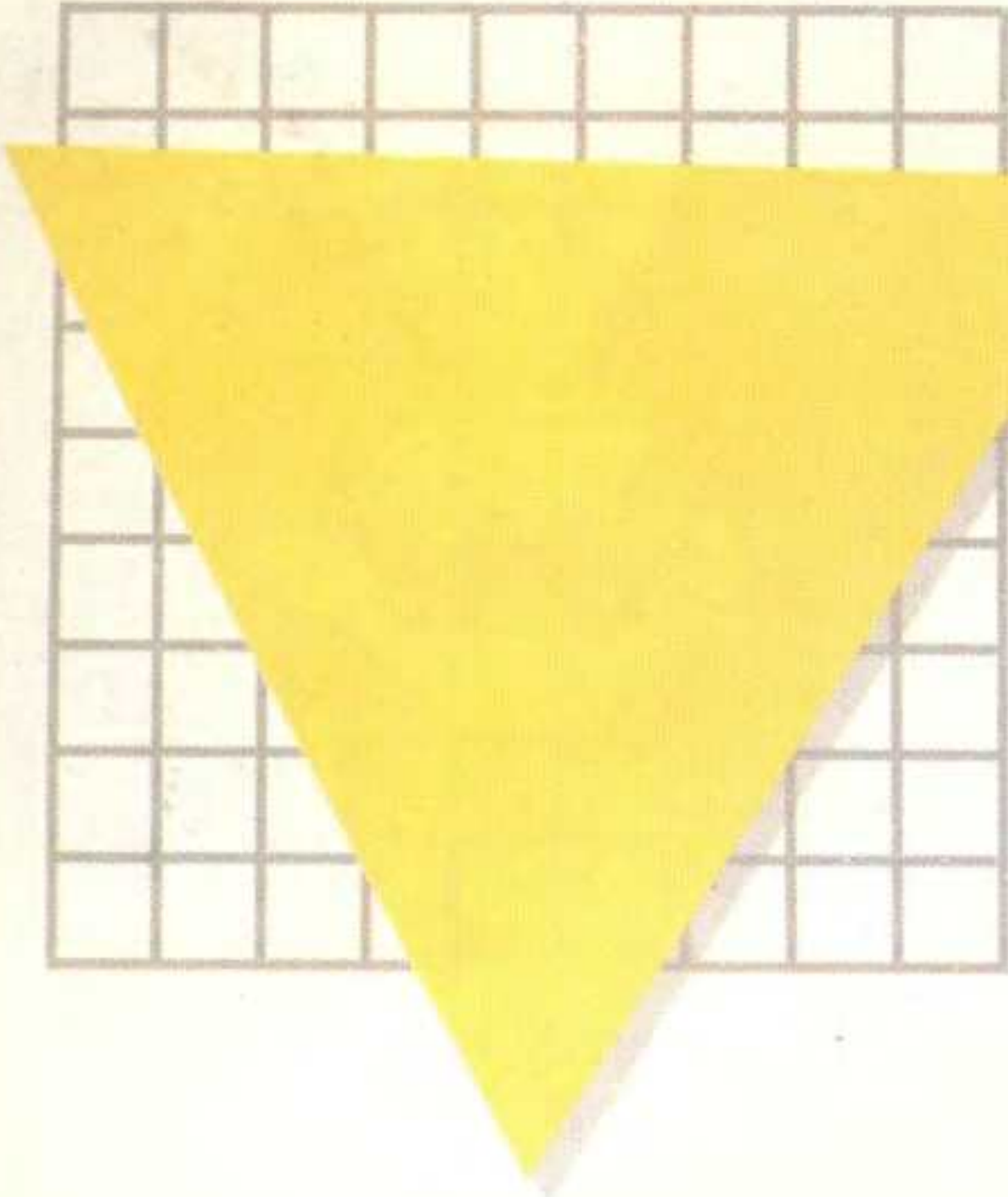


bajki. Wystarczy, że właściciele (organizatorzy?) giełdy staną przed wyborem: albo zwinąć interes (niemały), albo spławić handlujących softem i pilnować, żeby nie wracali. Na pewno zrobią to drugie. Bywalcom Grzybowskiej starczy przypomnieć aferę, jaką wywołał IPS jakiś czas temu. Oczywiście wiele spraw trudno przewidzieć, bo nie bardzo wiadomo, kto na tym najwięcej zarabia. Nie sądzę jednak, żeby władze miasta miały szczególny interes w utrzymywaniu giełdy w centralnym punkcie Warszawy(?).

Być może na giełdzie pozostanie hardware, co na pewno byłoby z korzyścią dla kupujących (jakby nie patrzeć, na giełdzie można kupić sprzęt nawet i 15% taniej, niż gdzie indziej). Lecz to już nie będą te obroty, zwłaszcza, że kupujący sprzęt często czynią to "przypadkiem", po drodze, szukając jakiegoś programu. Nie ma co ukrywać — giełdę napędza głównie software; wiele osób przychodzi tylko po to, żeby dowiedzieć się "co jest nowego", nawet nie kupując. Być może stanie się tak, że byli software'owcy zaczną handlować sprzętem, a "po cichu" softem (wielu robi tak z powodzeniem i dziś); może rozkręci się "z przodu" handel legalnymi kopiami oprogramowania, a "z tyłu" — lewizna? Niezły w tym wypadku był przykład z narkotykami podany przez jednego z rozmówców; równie dobrym przykładem mogłaby być sprzedaż wydawnictw pornograficznych na "peraku" w czasach komuny. Trudno powiedzieć — przypuszczam jednak, iż znalazłoby się tylu wrogów giełdy, że mogą wymusić jej zamknięcie w przypadku wykrycia jakiegokolwiek odstępstwa od obowiązującego prawa. Sprzęt przecież można przenieść np. na "elektroniczny" jarmark przy Wolumenie.

V.32bis





## Jacek Grabowski

musiałby zejść do podziemia. A przynajmniej włożyć czerwony berek i odwrócić się tyłem do publiczności, co średnio mu się udało. Niestety, z wielkiego zamiaru wyszły trochę nici, bowiem "Bird" tylko przesiłzgnął się po tym macie; zbyt wiele miejsca w tym filmie zajęły izawe historyki. Ale faktem jest, że Eastwood dobrze uchwycił klimat szalonych bopowych lat, np. pokazując jam-sessions w niewielkiej salce Minton's Playhouse. Dość interesująco zrealizowana została też ścieżka muzyczna filmu, bowiem autentyczny onomatopeją naśladującą charakterystyczną frazę z improwizacji, był mocno odjazdowy styl. Kolejne, wkurzeni nieco na białych nudziarzy, zademonstrowali komplementnie skandaliczny image, wyprowadzając na niektórych koncertach tyki do publiki i wywalając takie "jam-sessions ballady" ("Body and Soul" w podwójnym up-tempo). Każdy, kto oglądał film mógł być zaskoczony, tylko utrzymujący, że ludzie wymiękali. Był to któryś z tych, którzy trudno nazwać hi-fi. Szersze mówiąc, ciężko sobie wyobrazić współczesny jazz bez Birda. Był potrzebny tej muzyce jak chleb głodnym i woda spragnionym; wytyczoną przez niego drogą poszli bez wyjątku wszyscy, a w każdej improwizacji postopowych muzyków słychać jakieś zagrywki typowe dla niego. Charakterystyczne bopowe podziały, bopowy sposób grania akompaniamentu, bopowa perkusja — to dziś powszechność jazzu, choć lata rozwoju oczywiście zmieniły i wygładziły chropowatość bopowej estetyki; przetworzyła ją muzyka, kreując po odejściu "Ptaka" nowy jazz. Niemniej jednak to, co w jazzie najlepsze od pięćdziesiątych lat to właśnie bop, pod różnymi postaciami wracający wciąż do dzisiaj, czy to w solówkach bezpośrednio naśladujących "Birda" muzyków, czy też tych, którzy wprawdzie odjechali dalej, lecz nie mogli zapomnieć dziedzictwa kilku szalonych lat be-bopu.

Birda kochali wszyscy. Po jego śmierci muzycy rozpowszechniali różne legendy; ich mistycyzm mógłby co wrzucić w przeraźliwiej palpitację serca. Część z nich znalazła się w filmie Eastwooda; mówiąc szczerze w tym obrazie bardziej pasował by mi klimat "Rejsu" Piwowoskiego, niż napuszony brząz i wspaniałość sam nigdy nie był w tym za mocny. Niestety — Parker siedział furt w Wariatkowie i odpalał ostro, zaskakując bopowe szaleństwo Charlie Parker, czyli Bird, był niespełna dwudziestoletnim szczeniakiem, kiedy spróbował grać inaczej. Nie były to próby udane — sygnalizacja w solówkach, a jedna z sławniejszych jego "wypadków" była próbą zagrania na jednym z jam-sessions ballady "Body and Soul" w podwójnym up-tempo. Każdy, kto oglądał film mógł być zaskoczony, tylko utrzymujący, że ludzie wymiękali. Był to któryś z tych, którzy trudno nazwać hi-fi. Szersze mówiąc, ciężko sobie wyobrazić współczesny jazz bez Birda. Był potrzebny tej muzyce jak chleb głodnym i woda spragnionym; wytyczoną przez niego drogą poszli bez wyjątku wszyscy, a w każdej improwizacji postopowych muzyków słychać jakieś zagrywki typowe dla niego. Charakterystyczne bopowe podziały, bopowy sposób grania akompaniamentu, bopowa perkusja — to dziś powszechność jazzu, choć lata rozwoju oczywiście zmieniły i wygładziły chropowatość bopowej estetyki; przetworzyła ją muzyka, kreując po odejściu "Ptaka" nowy jazz. Niemniej jednak to, co w jazzie najlepsze od pięćdziesiątych lat to właśnie bop, pod różnymi postaciami wracający wciąż do dzisiaj, czy to w solówkach bezpośrednio naśladujących "Birda" muzyków, czy też tych, którzy wprawdzie odjechali dalej, lecz nie mogli zapomnieć dziedzictwa kilku szalonych lat be-bopu.

# PTAKI ŚPIEWAJĄ BE-BOP

czekając odjechał w inną stronę, zastępując bopowe szaleństwo chłodem (cool). Charlie Parker, czyli Bird, był niespełna dwudziestoletnim szczeniakiem, kiedy spróbował grać inaczej. Nie były to próby udane — sygnalizacja w solówkach, a jedna z sławniejszych jego "wypadków" była próbą zagrania na jednym z jam-sessions ballady "Body and Soul" w podwójnym up-tempo. Każdy, kto oglądał film mógł być zaskoczony, tylko utrzymujący, że ludzie wymiękali. Był to któryś z tych, którzy trudno nazwać hi-fi. Szersze mówiąc, ciężko sobie wyobrazić współczesny jazz bez Birda. Był potrzebny tej muzyce jak chleb głodnym i woda spragnionym; wytyczoną przez niego drogą poszli bez wyjątku wszyscy, a w każdej improwizacji postopowych muzyków słychać jakieś zagrywki typowe dla niego. Charakterystyczne bopowe podziały, bopowy sposób grania akompaniamentu, bopowa perkusja — to dziś powszechność jazzu, choć lata rozwoju oczywiście zmieniły i wygładziły chropowatość bopowej estetyki; przetworzyła ją muzyka, kreując po odejściu "Ptaka" nowy jazz. Niemniej jednak to, co w jazzie najlepsze od pięćdziesiątych lat to właśnie bop, pod różnymi postaciami wracający wciąż do dzisiaj, czy to w solówkach bezpośrednio naśladujących "Birda" muzyków, czy też tych, którzy wprawdzie odjechali dalej, lecz nie mogli zapomnieć dziedzictwa kilku szalonych lat be-bopu.

Na początek stycznia pierwszy program TVP nadał film Clinta Eastwooda "Bird", poświęcony jednej z legendarnych postaci jazzu — saksofonistcie Charlieemu Parkerowi. Film — jak na Eastwooda — dość nietypowy, trudno też nazwać go hitem. Ale, mimo wielu pływów i miałości scenariusza oraz mimo niepopularności tematu — o "Birdzie" warto wspomnieć chociaż kilka słów, zwłaszcza, iż młodzi ludzie mają prawo nie bardzo wiedzieć, o co i w jaki sposób powstał ten film. Nie jest to słuszne, ponieważ bez Birda i jego muzyki nie mogłoby powstać wiele rzeczy, które dziś Was rajuja. W latach trzydziestych, "złoty lat" wielkich orkiestr (big-bandów), rozkwitał jazz "biały", a tylko nieliczni muzycy mieli odwagę zaprosić do współpracy Murzyków. W Harlemie, Kansas City i innych miejscach grały kapela Czarnych — garbatego karzełka, bębniarza Chica Webba, elektrycznego pianisty "księcia" (Duke'a) Ellingtona i dobrodusznego także pianisty, "hrabiego" (Count Basiego. W odróżnieniu od muzyki białych, Murzyni grali bardziej "brudno"; w ich muzyce było więcej czadu. Z tego wszystkiego na początku lat 40. wyewoluował zupełnie nowy styl grania, którego początków można szukać w solówkach grającego na saksofonie tenorowym w orkiestrze Basiego Lestera Younga i gitarzysty Charliego Christiana. Wiodącymi postaciami tego stylu byli jednak Bird, grający na saksofonie alto, i trębacz Dizzy Gillespie. U Parker'a zaczynał też swoją karierę najsławniejszy chyba dziś trębacz i członek jazzu — Miles Davis, który jednak dość szybko odpadł z bopu, bo coś mu w nim nie pasowało (nie wyrabiał się, bieda-



WA  
KA  
CY  
NY

...go kohnierza — zwi-  
lokrotniona potrzeba po-  
drapania się w kępie cyprysów. Powoli i  
cierpliwie, jak trąd tłoczy część mojej twarzy,  
nieopodal w kępie cyprysów. Powoli i  
drapania się w kępie cyprysów. Powoli i  
odgiąłem niesprawną dłoń kępując moją twarz,  
Dopiero teraz, po przejsciu do stanu półśpiączącego, zauwa-  
żyłem ciemną szparę dążącą się od lewego płuca do prawej nerki.  
Zarówno piersi, jak i drugi organ należał kiedyś do mnie. Dość szybko  
połączyłem ten fakt z obecnością zakrwawionej płyny. Chwile nie namiętnie się nad  
kzaskoczenia wymagalnym teraz przez moją karkiem używanym. Zwiłkłem już troszkę i  
zaskoczenia już troszkę i

# RYTUAL

Jeśli lubisz takie klimaty, to ta płyta Testamentu wyda Ci się eliksirem dla ukrzyżowanej duszy. Krążek jest dość nowy, bo pochodzi z końca 1992 r., a co za tym idzie jego jakość techniczna jest wyśmienita i wrażliwe kowadelka nie będą cierpieły od nadmiaru szumów. No, ale przede wszystkim muzyka. Jest odjazdowa. Większość słyszanych przeze mnie dawnych kompozycji tej kapeli była raczej brutalna i pasowałaby bardziej do obrazu bitwy pod Pelennorem. Tym...

...padlinożercy, który  
rzucił się w moim kierunku  
z nożem. Chyba myślał, że jestem  
Noc Żwych Trupów. Dostał kopa z  
kikuta i z wraskiem zaszył się  
Dobrze mu tak. Co się będzie  
Mozna żyć i z jednym płuckiem. Weźmy rybę. Pochłonięty  
egoistycznymi zagadnieniami z kaleki naigrawał.  
cej się na tej samej gałęzi co właśnie one. Ach te kobiety. Długie blond włosy  
powiewające na wietrze, piękny profil, alabastrowe dłonie i zielone oczy. Wrażenie  
nia nie psuła ani szkarłatna plama w miejscu, gdzie kiedyś było serce, ani  
otwarte w śmiertelnym krzyku agonii usta. Ni stąd, ni zowąd uśmiechnęła się do  
mnie. Miałem nadzieję, że grymas na mojej twarzy potraktowała pozytywnie.  
Cóż, jakoś brakowało mi ochoty do śmiechu. Dzień był dość chłodny, a

**PLYTA:  
RITUAL  
KAPELA:  
TESTAMENT  
WYDAWCA:  
ATLANTIC  
(1992)**





**PONIŻSZY TEKST  
POŚWIĘCONY JEST  
WSZYSTKIM NIE-  
SZĘŚNIKOM, DLA  
KTÓRYCH, MIMO BŁYSKAWICZNEGO  
WZROSTU WYMAGAŃ SPRZĘTOWYCH,  
SZCZYTEM MARZEŃ JEST UŻYWANY  
PC AT, JAKIEGO AUTOR NINIEJSZEGO  
JEST (NIE)SZCZĘŚLIWYM POSIADA-**

Jako pierwsza w całym zestawie zdradziła mnie klawiatura. Jakies trzy miesiące temu siedziałem późnym wieczorem przy komputerze, bezskutecznie usiłując zawalczyć z jakimś banalnym programem. Mój trud został, notabene, uwieńczony sukcesem, lecz droga, która mnie do niego doprowadziła była długa i kręta. W szczególności zaś upiorne wirale wpadła na klawiaturze w okolicach CapsLocku i lewego Shiftu. W pewnej mianowicie chwili ostrzegawcza fala depolaryzacji popędziła poprzez mój układ nerwowy do szarych komórek, uświadamiając mi, że od dłuższej chwili piszę wielkimi (jak kurze jaja) literami, czego gwoźli wyjaśnienia z reguły nie robię. Tenże impuls zmusił mnie do oderwania nosa od monitora i przeniesienia go w rejon klawiatury, a konkretnie diodki CapsLocka. Wbrew oczekiwaniom diodka była najwyraźniej zgaśnięta. Wcisnąłem CapsLock — światelko natychmiast rozbłysło. Spróbowałem napisać "BEZ PANIKI" i wpadłem w panikę, ujrzawszy

"bez paniki". "Grrr..." — wydobyło się z mojej gardzieli. "Co za szmaciarz wcisnął mi klawiaturę z odwrotnie poprzelączanymi obwodami!" — pomyślałem, uznawszy działanie sił nieczystych za niemożliwe, jako że do północy pozostała jeszcze ponad godzina. Pisałem więc małymi literami z teoretycznie włączonym CapsLockiem. Po jakichś dziesięciu minutach dalszej walki z programem, zostałem z określonych przyczyn zmuszony do jednorazowego użycia wielkiego "J". Moja prawa karząca dłoń zawisła

więc nad rzeczoną jotką, podczas gdy lewa sięgnęła do wygodnego lewego Shiftu. I nagle... nagle wszystko stało się takie oczywiste. Poprzedni użytkownik prawdopodobnie także uznał lewy Shift za najwygodniejszy z dostępnych na klawiaturze i jak widać używał go z lubością, gdyż sprężyna powrotna klawisza odmówiła współpracy — lewy Shift był po szyję zanurzony w obudowie klawiatury i, pomimo licznych zachęt oraz gróźb, nie raczył się wynurzyć. Po półgodzinnym pieszczaniu się z nim, uznałem za stosowne użycie młotka i miarowo postukiwałem w odwróconą o 180 stopni klawiaturę. Po kwadransie zacząłem zbierać pierwsze owoce swojego genialnego pomysłu: "h", "w", "F2", "<-Backspace", "Ctrl"...

Te przejścia są jednak przysłowiowym pryszczem wobec stresu, jaki przeżyłem podczas próby odbycia stosunku z 1,44 FDD. Otóż, pewnej listopadowej nocy wróciłem niezdrowo podniecony z giełdy na Grzybowskiej, dzierżąc w dłoni pierwszą własną paczkę jeszcze ciepłych dyskietek 3,5". Po uruchomieniu komputera, przystąpiłem do przygotowania dyskietek do zapisu, czyli ich sformatowania. Początkującym użytkownikom PC warto tu wyjaśnić, że pierwszą czynnością wykonywaną podczas tej operacji, winno być umieszcze-

nie dyskietki w stacji dysków. W tym celu wyjąłem losowo wybrany przedmiot 3,5" z pudełka i zręcznym ruchem pozbawiłem go foliowej warstwy ochronnej, potocznie zwanej kondomem. Jak dotąd wszystko szło jak po maśle. Katastrofa nastąpiła dopiero w dwie sekundy potem, przy próbie wprowadzenia rzeczono-go przedmiotu do stacji. Okazało się mianowicie, że drajw jest zamknięty, a w każdym razie nie chce przyjmować dyskietek. Spróbowałem jeszcze raz — bez rezultatu. Pomyślałem — do

trzech razy sztuka — i z potworną siłą wbitem się w zaklinowaną klapkę. Efekt przerósł moje najśmielsze oczekiwania — pękła dyskietka. "KRWIIII!" — ryknąłem; chwyciwszy maszynę pod pachę popędziłem w kierunku żarzącego się mdłym światłem neonu "Serwis komputerowy". Powstrzymując emocje delikatnie położyłem sprzęt na ladzie i cichym głosem opisałem panu technikowi — elektronikowi wszystko, co mi się przytrafiło. Pan wysłuchał mojej opowieści, po czym z casem w ręku zniknął na zapleczu. Po dłużących się w nieskończoność kilku sekundach dobiegł mnie jęk, wyrażający pomieszanie przerażonej pogardy, bolesnej rozpaczy i lubieżnej wesołości z podtekstem ironiczno—erotycznym. W ślad za jękiem wyłonił się z zaplecza mój case spoczywający w drżących rękach technika—elektronika. Przez 20 sekund ten spokojny i opanowany człowiek zmienił się nie do poznania; włosy mu się zjeżyły, szczeka drgała, na usta wystąpiła piana. Nie wróżyło to niczego dobrego. "Co on tam robił z tą obudową?" — pomyślałem. Tymczasem pan położył case z powrotem na ladzie i wyszeptał: "Synu, tu nie ma małej stacji". Teraz z kolei ja zmieniłem się nie do poznania; twarz mi pobladła, język skołowaciał, oczy bezskutecznie próbowały przebić pana technika na wylot. "Jak to, NIE MA?" — pisałem. Pan w odpowiedzi obrzucił mnie wyniosłym spojrzeniem fachowca; bez słowa wyszedłem na ulicę. Miałem ochotę rzucić pawia na komputer, komputer rzucić do śmieci, a samemu rzucić się pod samochód.

Brak tu miejsca na opisanie innych ciekawych przeżyć, jakie funduje mi mój 80286 & Co. A było ich niemało, że tylko wspomnę o monitorze, który pozwala się długo prosić o zadziałanie (tak, tak), o dużej stacji pożerającej jeszcze dziewicze dyskietki 5,25", o dziurawym twardym dysku (zdarza mu się gubić programy), wreszcie o PC—speakerze wydającym z siebie dźwięki zdolne skruszyć betonową ścianę, nie mówiąc o słuchu użytkownika, który (podobnie jak cała jego osoba) jest już kompletnie skruszony...

## W POSZUKIWANIU STRACONYCH PIENIĘDZY

**CZEM. MOŻE OPIS  
DWÓCH (SPOŚRÓD  
SETEK) PRZYGÓD  
Z MOIM KOMPUTEREM UŚWIADOMI  
NIEKTÓRYM  
CZYTELNIKOM,  
JAK DALECE BEZ-  
BOŻNA JEST MYŚL  
O NABYCIU MA-  
SZYNY UŻYWANEJ  
ORAZ NA JAKIE,  
HM... STRESY JEST  
UŻYTKOWNIK TA-  
KOWEJ NARAŻO-  
NY.**

**Al ex'Under**



# 32 POWODY, DLA KTÓRYCH PIWO JEST

1. Przyjemność z picia piwa możesz czerpać przez CAŁY miesiąc.
2. Plamy po piwie dają się sprać.
3. Piwa nie musisz zapraszać na obiady.
4. Piwo zawsze czeka cierpliwie w samochodzie, kiedy grasz w piłkę.
5. Kiedy twoje piwo się starzeje, wyrzucasz je.
6. Piwo nigdy się nie spóźnia.

**LEPSZE  
OD  
KOBIE-  
TY:**

**CZY TY JESTEŚ POWAŻNY? POPUKAJ SIĘ W CZOŁO. SIEDZIAŁEŚ DZIEŃ I NOC, BUDUJĄC CYWILIZACJE, KTÓRE**

Snujesz się teraz śnięty po śniętej ulicy i ciągle masz przed oczyma chytry uśmieszek Mao. Albo Gandhi, wychudły asceta i pacyfista, aż dwa razy złupił twoje miasta. Nikomu nie można ufać. Przetykasz coś w barze i wracasz do domu, gdzie na dalszy ciąg czeka nowo założone imperium, chwilowo uśpione na dysku. Nie będzie spania. Masz dwa dni do powrotu rodziny. Jest jeszcze dużo kawy.

Dwa dni później przecierałem obolałe spojówki, patrzyłem tępo na górę zaległej pracy i przeklinałem dzień, w którym kolega namówił mnie na Cywilizację. Co w niej było? — próbowałem racjonalizować później swoje szaleństwo. No, dobrze. Poćwiczyłem angielski, z którym i tak nie mam kłopotów. Zgoda — przypominałem sobie tezę Alвина Tofflera, dotyczącą sposobu prowadzenia wojen: chodzi o to, że da się zaobserwować analogię między charakterem wojen, a sposo-

**W KILKA GODZIN ROZKWITAŁY BUJNIE LUB GINĘŁY MARNIE W PIACHU HISTORII. NIE MÓWIĄC JUŻ O TYCH BIEDNYCH CYWILIZACYJKACH, KTÓRE SAM DO PIACHU POSŁAŁEŚ. MIŁOŚNIKIEM POKOJU TO TY NIE BYŁEŚ. ZULUSI, CHIŃCZYCY, HINDUSI, ROSJANIE... TAK IM DOKOPAŁEŚ, ŻE ICH JUŻ ŻADEN ARCHEOLOG NIE ODKOPIE. A BYŁO TO FAIR — BRAĆ TRYBUT ZA POKÓJ I ZARAZ POTEM ATAKOWAĆ?**

bem produkcji, czyli osiągnięcia zysku w danej epoce historycznej. Niby trudno coś takiego zauważyć w tej grze, choć gdzieś tam... Wojna — ta najbardziej pociągająca dla mnie część gry — jest tutaj zupełnie bajkowa. Rozbrajająco bajkowa. A wynalazki, budowlę, dbanie o skarbiec, odkrycia, cała ta ekspansja i rozwój widoczne jak na dłoni oraz splendor spływający na imperatora? Nie oszukujmy się — to była dziecinada. Ale, czyż nie jestem homo ludens? — tłumaczyłem sobie. Czy to nie u Johana Huizingi czytałem o kulturotwórczej roli gier i zabaw? Nie ma się czego wstydzić, każdy jest dzieckiem podszyty.

Samousprawiedliwieniom nie było końca, bo pierwszy raz mi się zdarzyło tak wsiąknąć w komputerową grę. Kiedy mój kolega, zdolny fizyk jądrowy, opowiadał mi o swoich wielodniowych zmaganiach z Lemmingami, nie dziwiłem się zbyt. Ale gdyby mój kolega po-

7. Piwo nie bywa zazdrosne, gdy łapiesz za inne piwo.
8. Kac (po piwie) mija.
9. Nalepki z piwa ściągają się bez walki.
10. Kiedy idziesz do baru, wiesz, że zawsze możesz poderwać jakieś piwo.
11. Piwo nigdy nie cierpi na ból głowy.
12. Kiedy zużyjesz piwo, butelka ciągle warta jest 5 centów.
13. Piwo nie niepokoi się, gdy przychodzisz do domu z innym piwem.
14. Jeśli ciągle używasz piwa, jesteś zawsze w dobrej formie.
15. Piwa zawsze używa się łatwo.
16. Możesz mieć kilka piw w ciągu nocy i nie czuć się winnym.

17. Możesz dzielić się piwem ze swoimi przyjaciółmi.
18. Zawsze wiesz, że jesteś pierwszy dla swojego piwa.
19. Piwo zawsze jest wilgotne.
20. Piwo nie domaga się równych praw.
21. Możesz mieć piwo w miejscu publicznym.
22. Piwo nie interesuje się, o której wracasz.
23. Zimne piwo, to dobre piwo.
24. Jeśli zmieniasz piwo, to nie musisz płacić alimentów.
25. Nie musisz myć piwa, zanim je skosztujesz.
26. Od piwa nie złapiesz chorób wenerycznych.
27. Kiedy piwo ci zawraca głowę, to na pewno z ważnego powodu.
28. Piwo zawsze daje zadowolenie.
29. Piwo staje się lżejsze, im dłużej je trzymasz.
30. Piwo nie powie ci dla żartu, że jest w ciąży.
31. Piwo nie posiada rodzeństwa i rodziców.
32. Nieważne w jakim opakowaniu, piwo zawsze wygląda ślicznie.

(tłum. am)

Tłumaczenia są jak kobiety. Wierne nie są piękne, piękne nie są wierne.

wiedział mi, że na kolację zjadł pudełko dyskietek, to też bym się nie dziwił, bo taka już jego uroda, co innego ja.

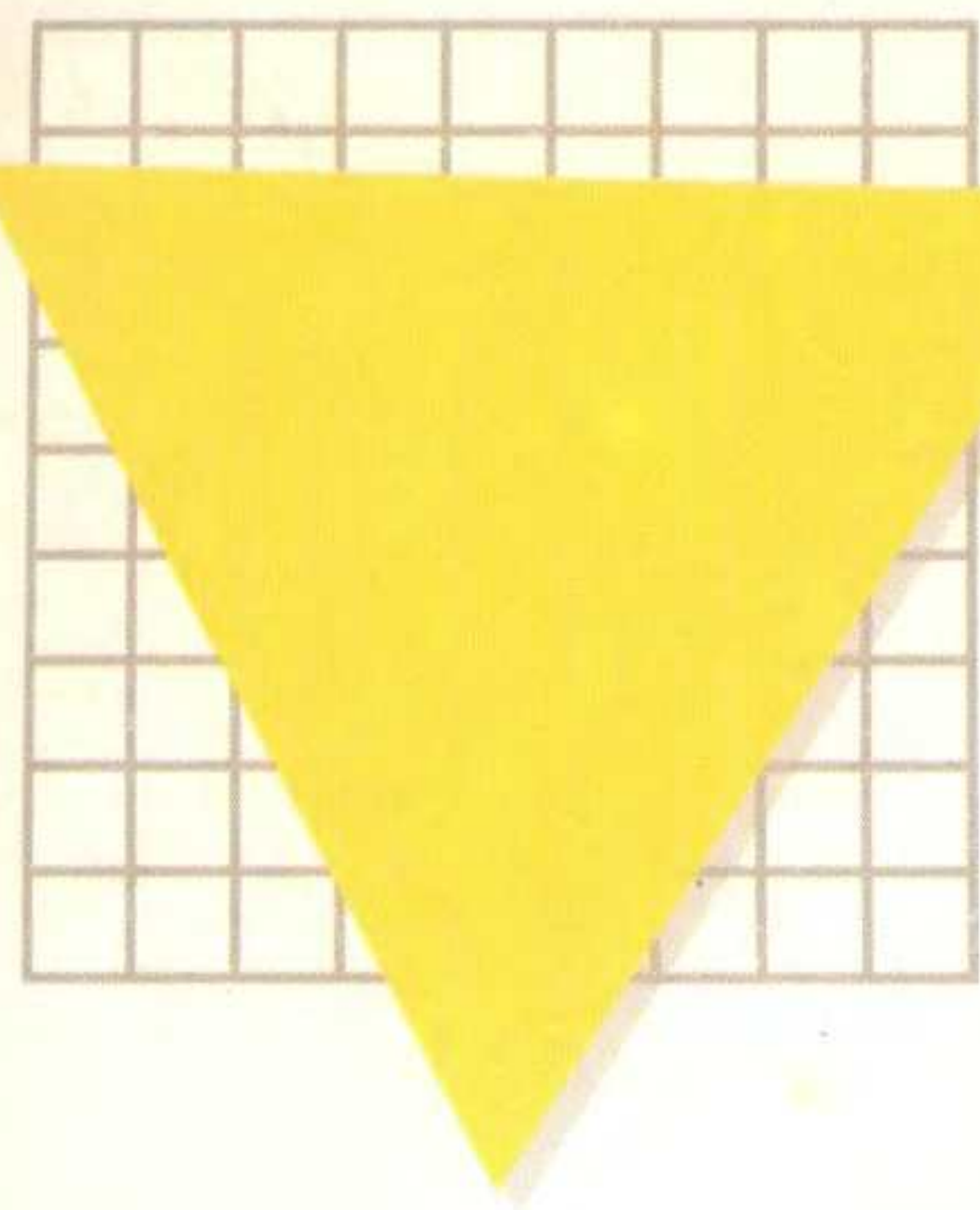
Koniec końców grę bezpowrotnie skasowałem. Tak, żeby żadne Undelete'y nie pomogły. Jestem poważny. Komputera używam tylko do pracy — właśnie mam na biurku niezgorszą kupę. Skorzystam z tego, że rodziny nie będzie całe trzy dni, i nadrobię co nieco. Może kiedyś, jak będę miał dużo czasu, to kto wie... Na wszelki wypadek najlepiej od razu przedzwonię do kumpla i spytam, czy jeszcze ma tę Cywilizację...

**Dariusz Radziejewski**

**PO-  
WAŻNI  
BĄDŹ-  
MY**







From: Dr De Stroyer  
To: All  
Subject: Mail  
Hi There!

Siedzę w pokoju i zażywam doustnie Amol (70% spiritusa sanctusa z domieszką ziólek). Na podłodze karaluchy bezwiednie tworzą obraz "Hołd Pruski", biegając od lewej do prawej w poszukiwaniu straconego czasu. Czasami z otworu odpływowego w wannie wynurza się skośnooki peryskop żółtej łodzi podwodnej. Chińska służba bezpieczeństwa wpuszcza się w kanał.

W swoim pierwszym mailu (Gambler 1/94) poruszyłem temat rasizmu. Temat śmierdzi, więc nikt go nie dotknął. Niemniej rasiści istnieją. Przekonałem się o tym, kiedy poczytałem Wasze listy. Pozwolę sobie przytoczyć (Na kółkach... Nie, na rolecie!) trochę wyjątków ze świeżej poczty, żeby udowodnić swój pogląd. Najpierw jednak kilka słów komentarza.

W dzisiejszym świecie tępione są (może i słusznie) wszelkie przejawy nacjonalizmu. Chcemy otwierać granice, tworzyć europejski wspólny dom, kochać się i żyć w pokoju. Czy jest to jednak możliwe, kiedy ludzi potrafią skutecznie poróżnić takie duperelki, jak posiadane w domach komputery? Skłonność do udowadniania na siłę wyższości własnej rasy nad inną nabiera zupełnie innego wymiaru, kiedy posłucha się amiganta przekonującego kloniarza ("Kloniarz", lub Homo Clonens - gatunek człekokształtnych wyposażonych w organ zwany pecetem) o wspaniałości jakiejś czterotysięczki. Za to łapa sama ustawia się pod kątem 45 stopni do tułowia, a usta szczekają "Feil" (czyt. "fajl"), gdy kloniarz opowiada o Windows posiadaczowi Atari. I tak toczy się świątek, mimo strachu przed szowinistami.

Oddajmy Bogu co boskie, a Cesarzowi cesarskie cięcie. Za chwilę obszernie zacytuję fragmenty dwóch listów, które nadeszły na nasz konkurs literacki (piękna nazwa; powinno być "grafomacki") na wypracowanie o najlepszym komputerze; autorem jednego jest zatwardziały amigant, drugiego zaś amigant marzący o pececie. Nie podaję nazwisk (nie chcę wpływać na oceny jury konkursu i ośmieszać ludzi), powstrzymam się też od komentarzy. Niektóre zdania mówią same za siebie. Pozostawiam oryginalną interpunkcję i pisownię niektórych wyrazów.

#### AMIGANT:

"Zamierzam tutaj pisać właśnie o serii komputerów z rodziny AMIGA porównując ją do komputerów (?) kompatybilnych z IBM PC."

landii te "komputery" (...)."

#### MARZYCIEL:

"PC-ciel Radości moja! Ty jesteś jak zdrowie (...)."

#### AMIGANT:

"(PC) Został nazwany komputerem osobistym ze względu na to że miał wszystko w środku (po prostu mniej kabli na stole, AMIGA ma zasilacz na wierzchu i niedostąpiła tego zaszczytu)."

#### MARZYCIEL:

"Gdy Intel splodzon, światło dzienne ujrzal, Tyś Panem nad Panami okrzyknięty został (...)"

#### AMIGANT:

"Ostatnio wiele gazet komputerowych próbuje na siłę zdusić AMIGĘ i błogosławić dzień narodzin INTEL-a."

#### MARZYCIEL:

"Życiem moim jedna liczba rządzi: 486, której po dziś

#### MARZYCIEL:

"Ile Cię trzeba cenić, ten tylko to wie, kto ma Cię. Dziś piękność Twą w całej ozdobie widzę i opisuję, bo tęsknię po Tobie (...)"

Litanie tę mógłbym ciągnąć w nieskończoność, ale dam już spokój. Weź tu człowieku dojdź, o co w zasadzie chodzi. Przecież obaj mają na swój sposób rację! Na pierwszy rzut oka PC 486 rzeczywiście wydaje się lepszy od Amigi 500 czy 600. Ale MULTASKINGU (tak naprawdę "multitasking") na PC ani dudu. Nie da się. Wszystko protezy. A Amiga ma. Prawdziwy i działający. Tylko kto używa systemu operacyjnego na Amidze, kiedy gry same startują z dyskietek? Kto wie, że ona w ogóle ma jakiś system operacyjny? Cytowany marzyciel raczej nie.

## KONFERENCJA DR DE STROYERA

#### MARZYCIEL:

"Jestem nieszczęśliwym posiadaczem Amigi, który bardzo często wyobraża sobie, że ma PC."

#### AMIGANT:

"Pierwszą rzeczą tak wielkiej różnicy między AMIGA-mi a PC-tami jest MULTASKING (wielozadaniowość), ale nie taki który ostatnio cieszy się tak wielką sympatią wśród PC-towców czyli MICROSOFT WINDOWS ver. XX.XX (...) chcę tu mówić o TRUE-MULTASKING, czyli prawdziwej wielozadaniowości."

#### MARZYCIEL:

"Mam prośbę o konkurs, w którym nagrodą będzie sprzęt (czyt. PC 486DX2 66, 16 MB RAM, itd.). Bardzo o niego proszę, bo jak niedługo nie będę miał przed sobą na stole PC, to se chyba w łeb strzelę."

#### AMIGANT:

Mimo tej historii (PC) stał się "niedoścignionym wzorem dla innych komputerów". Dlaczego? Ponieważ IBM wypuścił całą dokumentację tych "elektronicznych maszyn do pisania" zezwalając montować w garażach, na strychu, w Taj-

dzień oddaję swą cześć (...)"

#### AMIGANT:

"Wielu maniaków pecetów doprowadziło do tego że zaczęto na nich robić animacje (?), muzykę (??) i urzywać w nielicznych stacjach TV (???)"

#### MARZYCIEL:

Gdy mały byłem i mało rozumiałem, na szarawym pudle często pogrywałem, dziś mój PC-cie wiem, że grzechy popełniałem (...)"

#### AMIGANT:

"AMIGĘ zabiły gry. Wspaniała grafika i muzyka doprowadziły do tego, że komputer ten stał się komputerową wersją konsoli do gier, pecet ostatnio też jakoś taki się staje, niedługo też będzie taką konsolą ale będzie to konsola nazwana osobistą bo zasilacz jest w środku."

#### MARZYCIEL:

"Bóstwem byłeś i Bóstwem przetrwałeś, jak Dzeus potężny, jak Afrodyta piękny, Muz muzyka, niczym przy stacji Twej dźwiękach (...)"

#### AMIGANT:

"Ja tam za cenę AT wolę w polowie rozbudowaną AMIGĘ."

Dyskusję "czyj komputer lepszy" zapewne będziemy kontynuować, chociażby poprzez wspomniany konkurs. Ja jednak od razu wypowiem swoje zdanie w tej kwestii — najlepszy komputer to taki, który najlepiej zaspokaja potrzeby użytkownika. Wzburzony amigant znalazł swoje szczęście w MULTASKINGU i zewnętrznym zasilaczu, natomiast marzyciel nie wie, co można robić z Amigą prócz gierowania, to i marzy o PC-cie, bo widział go u kumpli... W tym momencie zajął mi przez ramię posiadacz Atari. "Ty, co ty piszesz?" — spytał nie wróżącym nic dobrego tonem. "Co za idiotów cytujesz? Amiga? Pecet? Przecież Atari jest najlepsze!" — stwierdził autorytatywnie i dał mi w pysk, aż nakryłem się pokrywą mojego peceta. Potem mnie zgłanował, zataił rączki i wyszedł, pomrukując: "Pecety... To tylko takie k a l k u l a t o r k i..." Popilem go Amolem.

**Origin: Każda pliszka  
swój ogonek wali.**

NO CARRIER



NIE POMÓŻE CI HARYZNA  
SKOŃCZYSZ JAK NIKODEM DYZNA

DOPADNIE  
WAS TA AMERYKA



WYEMIGRUJ TAM STRZELAJ

OSIEKU NIE SPIJ PO ROSIEKU



71 MLEKO  
TO NIE ZABIJA



OGLADAJ - TOP ANAL!





# KRÓLOTWÓRCA

**"KINGMAKER" FIRMY U.S. GOLD TO POZYCJA, KTÓRA PRZENOSI NAS DO ŚREDNIOWIECZNEJ ANGLII W CZASY TZW. "WOJNY DWÓCH RÓŻ". JEST TO GRA STRATEGICZNA, WZBOGAĆONA, MOIM ZDANIEM BARDZO ZGRABNIE, ELEMENTAMI HISTORYCZNO-EDUKACYJNYMI.**

"Wojna Dwóch Róż" toczyła się w latach 1455—1485. Choć formalnie dotyczyła sporu o tron między dwoma liniami dynastii Plantagenetów — Lancaster i York, w rzeczywistości była to wojna między zwaśnionymi rodami możnowładców o wpływy na dworze. Tropem tym poszli autorzy "Kingmaker'a", dlatego gracz nie wciela się ani w walczącego o zachowanie tronu króla Henryka VI, ani w Ryszarda, księcia Yorku (czyhającego na ten tron). Nasz udział ogranicza się do dowodzenia jednym z

rodów królewskich. Aby jednak koronacja doszła do skutku należy pamiętać o wyeliminowaniu ewentualnych konkurentów. Formalno—techniczne aspekty koronacji wymagają ponadto posiadania w swoich szeregach arcybiskupa, w ostateczności dwóch biskupów.



Nie jesteśmy osamotnieni w tak ambitnych zamiarach, w całej Anglii nie milknie szcęk broni. Szlachta stawia się licznie na wezwania książąt, lordów i hrabiów. Pracę znajdują także bardzo popularni wtedy najemnicy.

Strategia wojskowa prezentuje się w grze raczej blado. Oddział każdego rycerza posiada stałą liczbę jednostek bojowych. Jak w dziecięcej grze karcianej "w wojnę", o zwycięstwie decyduje tylko stosunek między dwoma liczbami. Chociaż mamy opcję umożliwiającą bezpośrednie zaangażowanie się na polu bitwy, tak jak zrealizowano to wcześniej w grze "Centurion", to jednak w "Kingmaker" rozwiązanie to odznacza się niską funkcjonalnością. Działania wojenne można wprowadzić urozmaicić o łączenie się oddziałów, obronę w zamkach oraz tych zamków obleganie, ale nie łagodzi to ogólnego uczucia niedosytu.

Jest tak może dlatego, że ogólna rozgrywka w "Kingmaker" powinna bardziej przypominać partię szachów, gdzie wygrywa ten, co da mata przeciwn-



nikowi, a nie warcaby, gdzie do zwycięstwa konieczne jest zabicie wszystkich pionów wroga.

"Kingmaker" opracowano w zgodzie z tak zwanymi "realiami historycznymi". Podległe nam rycerstwo obsypujemy różnymi tytułami i urzędami, co zwiększa jego siłę, jako że wiąże się to z oddaniem pod ich komendę dodatkowych oddziałów. Klimat epoki tworzą zdarzenia losowe: dżuma dotyka miast i zamków (z wiadomym dla ich mieszkańców skutkiem), powszechne wtedy bunty chłopów odrywają od wojaczki szlachtę, najemnicy udają się na zasłużony urlop...

Grafika jest ciekawa i urozmaicona. Skomplikowaną mapę gry opracowano po prostu... fajnie. Nie przypominam sobie drugiej takiej gry (jeśli chodzi o plansze dwuwymiarowe). Natomiast to, co naprawdę wprawia w osłupienie — to digitalizowany ludzki głos, jakim "Kingmaker" obdarza nas z Sound Blastera. Wzbożone jest nim nie tylko (choć przede wszystkim) intro i extro, ale i niektóre wydarzenia w samej grze. Tego oczywiście trzeba posłuchać samemu, dodam tylko, że autorzy gry nie popełnili nadużycia "firmując" mowę sylwetką Williama Szekspira...

Zwolennik gier strategicznych, mimo wszystko, nie powinien tej pozycji pominąć.

**Marcin Grabski**



"Drogi kuzynie,  
Kiedy czytasz mój list, ja już zapewne nie żyję. Jakkolwiek większość mojego majątku zostawiłem córkom, przeznaczyłem



magnackich stronnictw, zaangażowanych w wojnę. Walczymy o miano tytułowego "Królotwórcy", musimy więc za wszelką cenę doprowadzić do koronacji naszego kandydata. Jego osoba nie ma znaczenia — musi tylko reprezentować jeden z dwóch

**KINGMAKER**  
U.S. Gold 1993  
Strategiczna  
Amiga, IBM PC

Grafika		85%
Dźwięk		90%
Grywalność		75%
Pomysł		70%
Ogółem		80%

**MERCHANT PRINCE**  
QQP 1993  
Strategiczna  
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		70%
Grywalność		90%
Pomysł		75%
Ogółem		80%





## Merchant Prince

*także coś i dla Ciebie, w tym roczne stypendium i mapę całego znanego świata. Wierzę, że przy pomocy osobistych zdolności i szczęścia doprowadzisz swoją rodzinę do bogactwa i władzy...*

Od tego listu zaczyna się twoja kariera młodego kupca w czternastowiecznej Wenecji. Właśnie rozwija się włoski renesans, ludzie coraz bardziej interesują się kwestiami życia doczesnego, w tym jedną z najważniejszych — bogaceniem się. Budzi się ciekawość świata. Odkrycia geograficzne poszerzają granice ludzkiej wiedzy i... dają nowe rynki.

Gra "Merchant Prince" to handlowka z tak zwanym "motywem". Autorzy starali się wytworzyć w grze klimat, jaki panował na przełomie epok w północnowłoskich miastach — państwach. Trzeba przyznać, że im się to udało. Nie ucierpiała na tym sama rozrywka, gra jest naprawdę wciągająca i trudno się przyczepić do przyjętych rozwiązań. Mój niesmak budziły tylko demoralizujące nieco możliwości rozwiązywania każdego problemu

# KUPIEC WENECKI

siłą i podstępem (o czym poniżej).

Na początku zaczniesz zarabiać na handlu z Rzymem. Potem zorientujesz się, jak wykorzystywać różnicę w cenie pszenicy i szklanych precjozów między Kairem a Wenecją. Gdy zarobisz nieco, pomyślisz zapewne o czymś większym. Może o sprowadzeniu kości słoniowej z serca czarnej Afryki, a może o karawanie na wschód, po jedwab. A może po prostu o odkryciu drogi do Indii. Pieniądze dają władzę, dlaczego nie miałbyś tego wykorzystać — zostań Dożą, a z biegiem czasu przeforsujesz swojego kandydata na Papieża.

W pewnym momencie przekonasz się, że jeśli konkurencja dobiera się do atrakcyjnego pod względem handlowym miasta, to zawsze można wynająć kondotierów, którzy sprawę załatwią po cichu. Jeśli konklawe wybrało na Papieża nie milego nam kandydata, to czemu nie przygotować na niego zamachu? (Tu chyba posunięto się za daleko.)

Ogólne, dobre wrażenie zakłóca niestety liczba nagromadzonych w "Merchant Prince" błędów programowych. Osobiście przeżyłem dwie przygody. Raz gra po prostu się zawiesiła. Kiedy indziej (po 120 latach gry!), spłodziwszy niespodziewanie nowotwór w postaci 600 kilowego save'a nie potrafiła go po prze-

rwie w grze wczytać. Nie jest to bynajmniej kwestia tego, że posiadałem egzemplarz p#@?%&\*. Z dołączonej dokumentacji wynika, że autorzy stale spędzają czas na wyszukiwaniu i niszczeniu licznych "pluskiew". Dlatego nie na wyrost w grze umieszczono użyteczną, znaną z poważniejszych programów, opcję "autosave".

Grafika, mimo wykorzystania modnego ostatnio trybu 640x480 w 256 kolorach, prezentuje nierówny poziom. Od wysokiego — okolicznościowe ilustracje wydarzeń, czy herby, po niski — jak użyty w grze font, który jest równie "ozdobny" co nieczytelny (przypominał swoich przodków z komputera ZX Spectrum). Pomysłowo posłużono się muzyką — oczywiście "renesansową". Nie gra przez cały czas, za to włącza się w niektórych momentach, by za minutę zamilknąć.

"Merchant Prince" jest niezależną produkcją amatorską, firmowaną tylko przez OQP. Gdyby ten sam pomysł rozwinął jeden z gigantów, jak SSI czy Microprose, mielibyśmy kolejny przebój na miarę, powiedzmy, "RailRoad Tycoon".

**Marcin Grabski**



tu hiobową wieść, zanim Mniecio zdążył otworzyć usta.

Zenobiusz G. — trzeci członek oddziału, zapragnął przetestować swój nowy model miotacza płomieni. Efektem jego wysiłków był popularny cyrkowy numer znany pod nazwą "człowiek—pochodnia". Nasiąknięte paliwem ciało Mieczysława S. szybko uległo zwęgleniu... na posadzce pozostała tylko pojękująca cicho piła. Ta pechowa kremacja uszczupliła drużynę już na starcie. Do transportera wsiadło tylko czterech arnoldopodobnych komandosów.

Złośliwa plotka o stu gębach i tysiącu odbyć mówią, że ojcem Eustachego Ł. był Terminator. Być może to właśnie zdecydowało o wybraniu go do szwadronu antygenokratycznego. Prawdę mówiąc, plotka nie była daleka od prawdy, bowiem jego protoplastą był Piast Kołodziej — znany gorzelarz i koniokrada. Nieustające delirium objawiające się — oprócz omamów — przekrwionymi oczami i dygotem oburęcznym, stworzyło z Eustachego doskonały materiał na niezrównanego wymiatacza z dział dużego kalibru. Również jego kandydatura na sanitariusza zespołu nie spotkała się ze zdecydowanym sprzeciwem — wszelkie protesty zostały uciszone przez blade spojrzenie oczu, niemal pozbawionych tęczówek.

## SPACE HULK

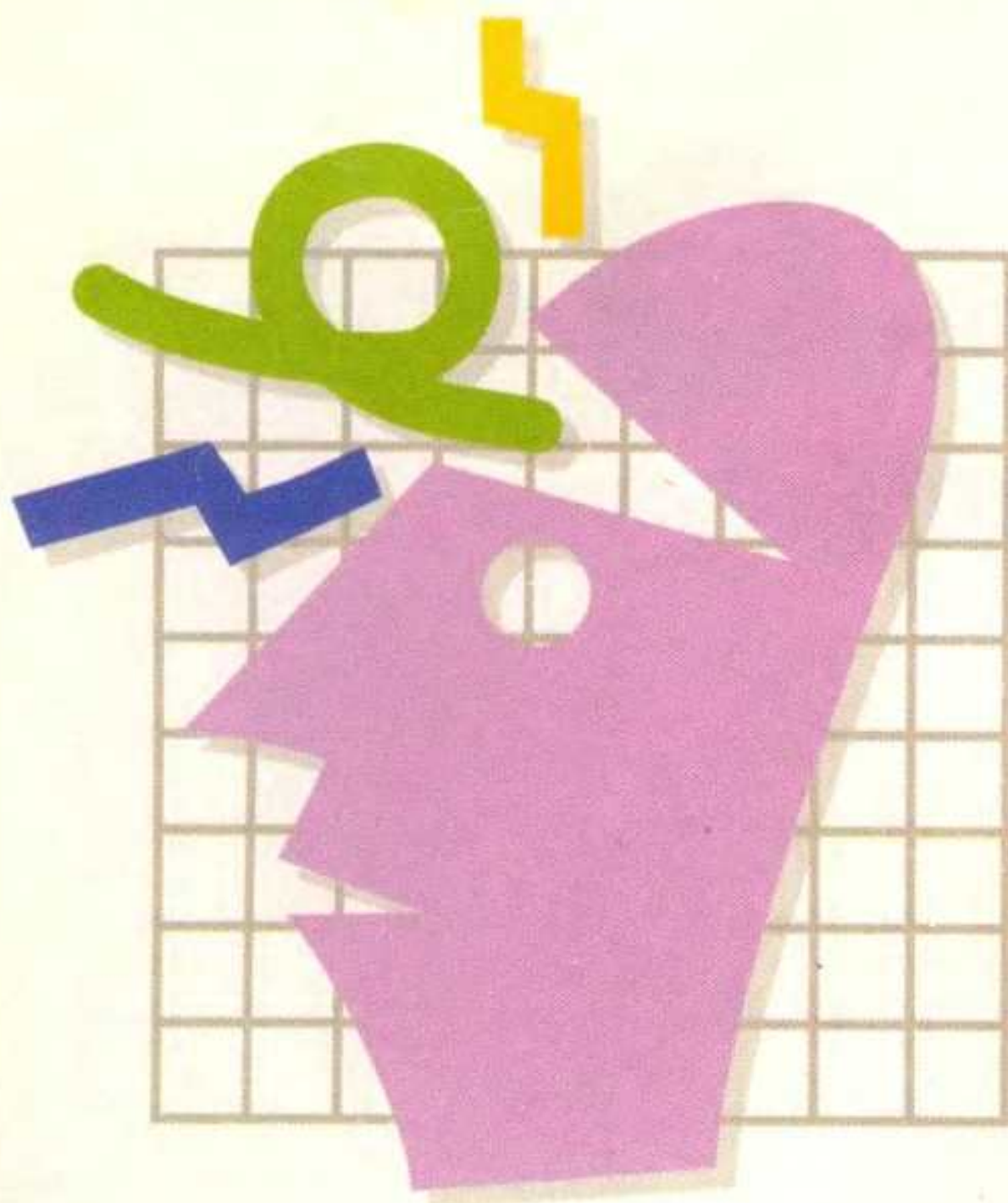
Stefan Z. zakuty w elektryczną, pancerną zbroję stał oparty o ścianę i pocił się w oczekiwaniu na swoje przeznaczenie. Niecierpliwie potrząsał działkiem od helikoptera, a wolną grabą żonglował pękiem granatów zapalających (zawleczeni przezornie zostawił w domu). Za nim w podobnie znudzonych pozach czekała reszta kapeli. Mietek S. nerwowo grzebał w swoich kałesonach, myszkując dłonią w poszukiwaniu magazynka do piły łańcuchowej. Zręcznym ruchem zakleszczył

**IMPERATOR WYDAŁ ROZKAZ: "ZNISZCZYĆ WSZYSTKIE GENOKRADY! WYSŁIJCIE DRUŻYNĘ BOJOWĄ ZAOPATRZONĄ W NAJLEPSZY SPRZĘT I WYRZNIJCIE JE W PIEN! SPALCIE, WYSADŹCIE W POWIETRZE I POSIEKAJCIE POCISKAMI KAŻDĄ, NAJMNIEJSZĄ NAWET, CZĘŚĆ ZAMIESZKIWANYCH PRZEZ NIE KORYTARZY. BIJ, ZABIJ... HUZIA!!!!"**

dłoń na znalezionym pojemniku z zapasowym łańcuchem i olejem napędowym, co zaowocowało gwałtownym wyciekem tej łatwopalnej substancji — plama na gatkach obwieściła świa-



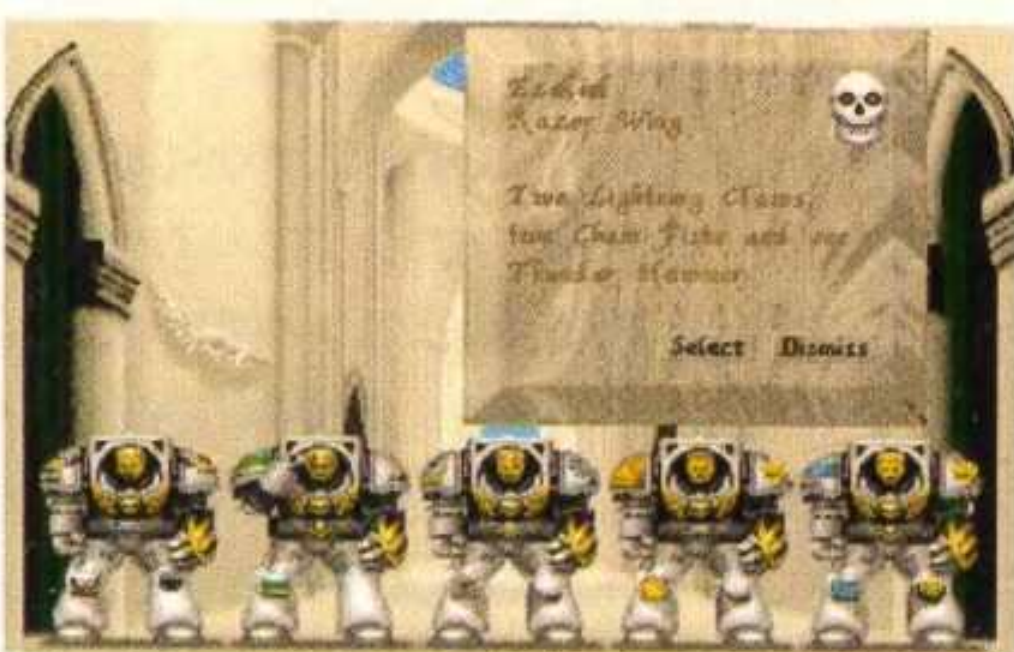
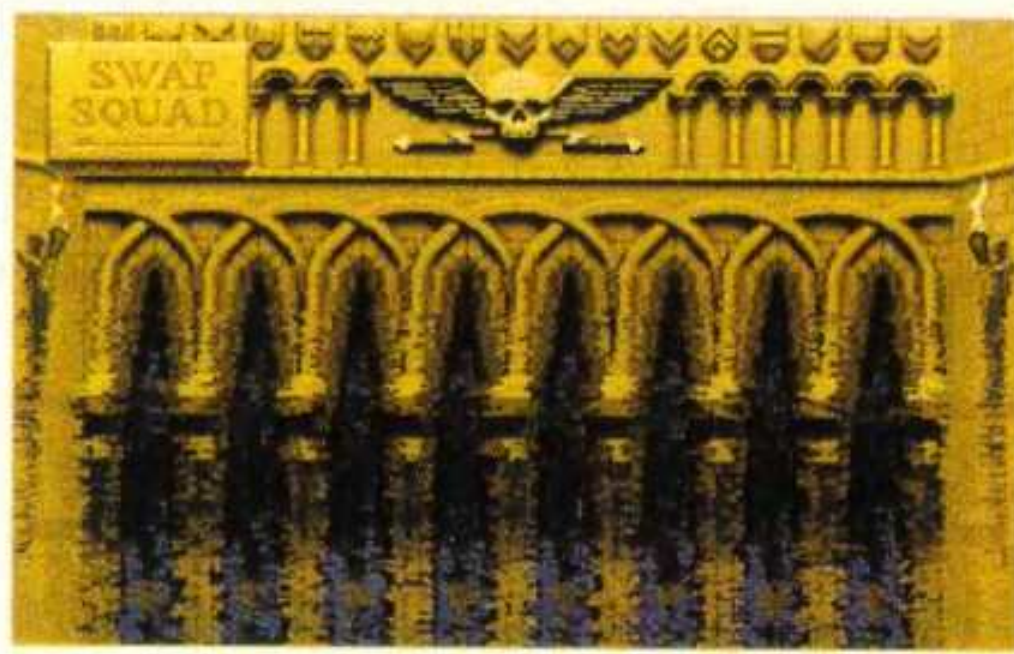




Ostatnim uczestnikiem ekskursji był Antoni R., którego na drogę zbrodni sprowadził zły los. Już od młodości wpajano mu miłość do zadawania cierpienia, gwałcenia bezbronnych kobiet (i mężczyzn), jak również do obfitujących w szkarłat krwi zabaw z radziecką wiertarką elektryczną. Dziedzictwem jego dzieciństwa stał się więc masochizm i sadyzm — włącznie z doprowadzeniem ofiary do stanu odpowiadającego nekrofilskim skłonnościom Antka. Teraz niespełna czterdziestoletni komandos odnalazł swe powołanie w operowaniu zbroją bojową, zaopatrzoną w ostrza rodem z Edwarda Nożycorękiego.

Z przekleństwami i utyskiwaniami wytoczyli się czterej szubrawcy z wnętrza ociężałej maszyny i stanęli przed zamkniętymi naглуcho pancernymi drzwiami, prowadzącymi do wnętrza labiryntu genokradów. Po trzech chwilach stali zwartym szeregiem w jego wnętrzu, obrzucając się powłóczyistymi spojrzeniami. Nieposkromiona odwaga Stefana Z. popchnęła go do przodu. Zaczął zagłębiać się w pełną strachu ciemność; za nim podążała reszta kompanii. Pierwszy stwór został wykryty już z daleka. Jego pojawienie się obwieściło popiskiwa-

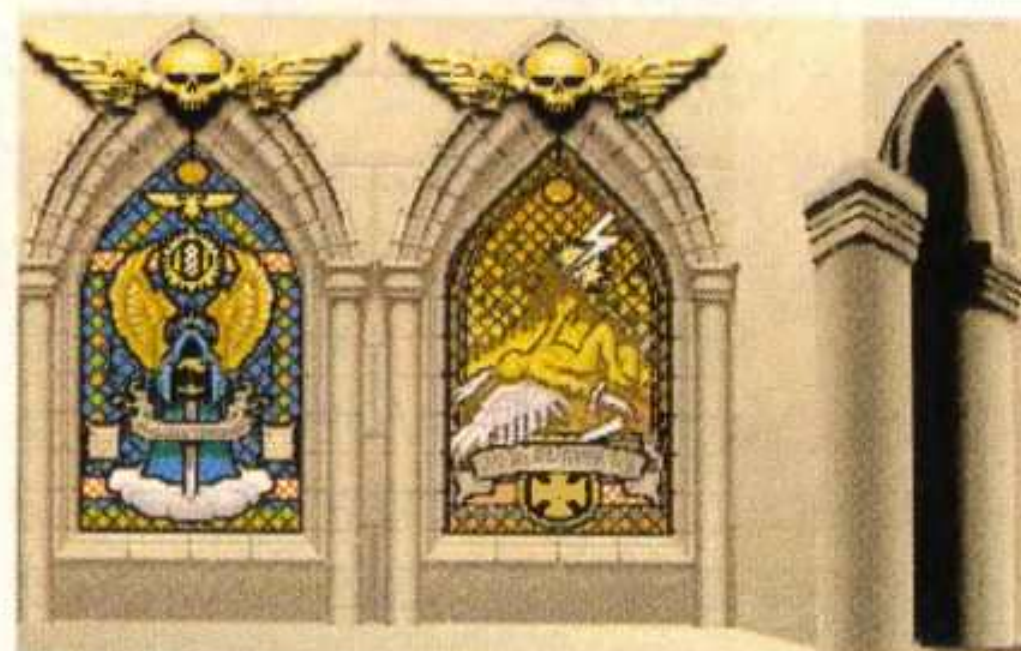
nie skanera wykrywającego życie. Czerwone światełko na ekranie urządzenia zbliżało się w zaskakującym tempie. Dzikie wrzaski przeszył śmiertelną ciszę i w świetle reflektorów umieszczonych na helmie Stefana pojawiła się pę-



dzająca korytarzem bestia. Dwieście metrów dzielących ją od komandosów przebyła błyskawicznie, posługując się przy tym znaczną liczbą kończyn. Antoni spokojnie przemieścił się na przód oddziału i gdy bestia z prędkością pociągu podmiejskiego relacji Warszawa—Skierniewice dopadła intruzów, rozszarpał ją na kawałki potwornymi pazurami przedramion.

Dalsza wycieczka obfitowała w podobne ekscesy. Jedna z utarczek zakończyła się zgonem Stefana, który osaczony w korytarzu B8 wypstrykał się z amunicji. Pomoc przyszła zbyt późno. Niech mu ziemia lekka będzie.

Cel wyprawy został osiągnięty po zabiciu około kopy genokradów i dotarciu do ich wylęgarni. Tu na czoło wysunął się, dotąd niemal bezużyteczny, Zeno-



biusz. Szparko operując swym kochanym miotaczem i sporadycznie ciskając granaty znalezione przy ścierwie Stefana, puścił cały korytarz z dymem. Przy tej operacji podgrzał nieco ospałego Eustachego, który z gorącym zadkiem puścił się biegiem wymuszając pierwszeństwo z prawej na zbliżającym się potworze. Potrafił go, upadł i już nie wstał. Jego śmierć pomścił Antoni, umieszczając zręcznym wślizgiem parę ostrzy w potylicy i podbrzuszu zbrodniczego genokrada.

Zadanie, choć okupione 60-procentowymi stratami, zostało wykonane.

Tak nieskomplikowanie wygląda fabuła SPACE HULK dystrybuowanego przez IPS. Jest to raczej rozrywka dla niewyżytych młotków i krwiożerczych zabójców przybyszów z kosmosu. Gra oparta jest częściowo na zasadach WARHAMMER (GAMES WORKSHOP), jednak ze znaczną przewagą szybkości działania joysticka niż umysłu. Nie polecam jej więc nikomu, kto stawia się na coś więcej, niż zabijanie ohydnych stworów.

Niewątpliwym atutem tego programu jest wyśmienity dźwięk. Gracza wita digitalizowana muzyka i synteza mowy (słyszalna nawet, choć bardzo niewyraźnie, na bzykadle). Również grafika jest bardzo dobra i ciekawie przedstawia szczegóły rozszarpywanych potworów. Poważnym



#### Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group  
02-916 Warszawa  
ul. Okrężna 3  
tel. 642-27-66, 642-27-68  
fax 642-27-69

#### SPACE HULK

Electronic Arts 1993  
Zręcznościowa  
Amiga, IBM PC

Grafika		75%
Dźwięk		95%
Grywalność		60%
Pomysł		60%
Ogółem		70%

# WNUK BLASKOWY

Robert Willis Stone III urodził się 2 lipca 2004 r. w Starym Londynie, w Anglii, na Ziemi. Był pierwszym dzieckiem Elizabeth Anderson i Roberta Willisa Stone'a II. Nadano mu przydomek "Blake", aby uniknąć nieporozumień w związku ze zbieżnością imion. Kiedy Blake miał 18 lat i kończył Uniwersytet, wybuch podłożonej bombą zniszczył prom transportowy prowadzony przez jego ojca. Elizabeth Anderson była zrozpaczona. Rozbita psychicznie i emocjonalnie, wiedziała pragnieniem zapewnienia bezpieczeństwa sobie i strze Blake'a i sobie samej przeniosła się na Selon, jeden z wielu asteroidów znajdujących się na skraju Systemu Słonecznego. Tragiczna śmierć ojca pokierowała dalszymi losami Blake'a. Rozpoczął on karierę w British Royal Navy. Już w wieku 22 lat kierował Siłami Zbrojnymi podczas buntu w Nowym Londynie. Uczestniczył w licznych bitwach i kampaniach, z których zawsze wychodził zwycięsko. Jego postać, zaangażowanie i dzielność






**ITZA?**

**WOLVERINE**

[illegible]

**Andrzej J. Jędrski**



...po-  
stycz-  
ych jest  
to gra nie  
a. Można wy-  
rech stopni trud-  
niej zycznych  
może okazać się  
e, a tym samym nie znie-  
jące.

... oraz korytarze, jeżeli to stałe brać jedności, co przydatne chęć

... nie uzupełniać do 100%. — "Gamblerów"

... nie żyć się w — przydatne chęć

... żony do nich... — przydatne chęć

... Żetony coś i dla Was. — przydatne chęć

... zostawię w grze — przydatne chęć

... z tego wszystkiego w grze — przydatne chęć

... jeszcze kilka fajnych rzeczy, — przydatne chęć

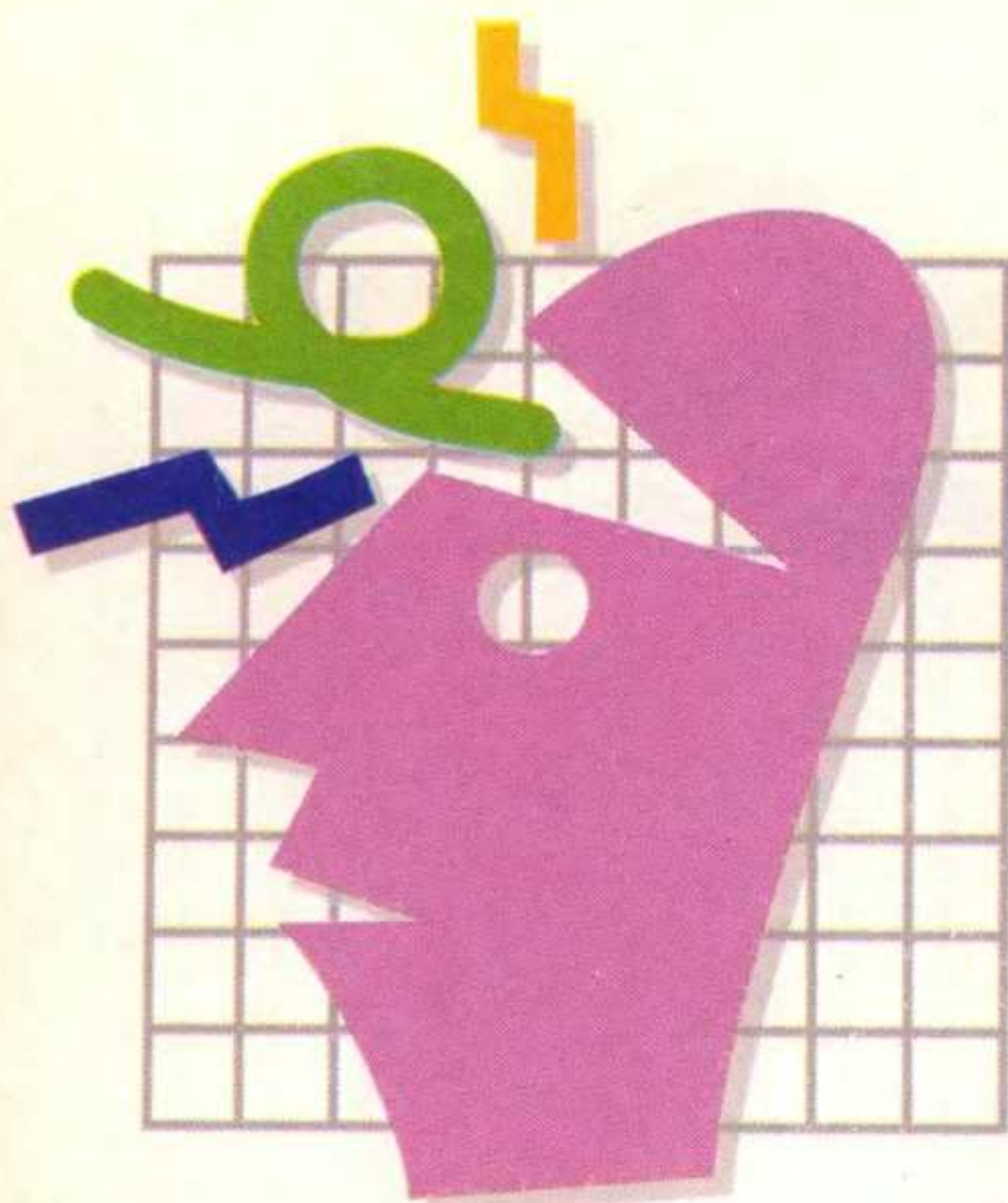
... których Wam celowo nie opiszę, — przydatne chęć

... abyście sami mogli je odkryć. — przydatne chęć



Grafika		70%
Dźwięk		80%
Grywalność		90%
Pomysł		80%
Ogółem		80%

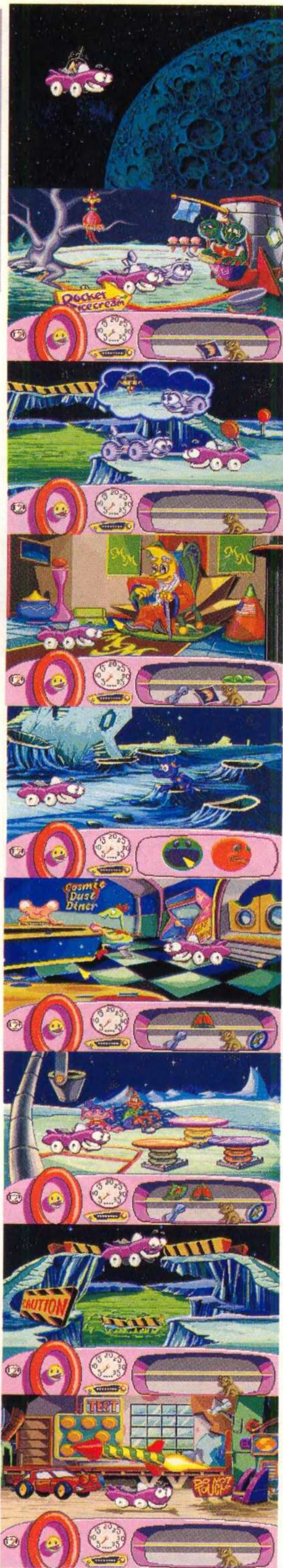




# PUTT PUTT NA KSIĘ- ŻYCU

Jeszcze nie przebrzmiały echa zeszłorocznej premiery gry pod tytułem "Putt Putt Joins The Parade", a producenci już wprowadzili na rynek następną część przygód sympatycznego samochodzika. Tym razem gra rozpoczyna się od przypadkowej wycieczki Putt Putta na Księżyc.

Było to tak. Pan Firebird zaprosił Putt Putta do swojej fabryki, w której produkował fajerwerki. Samochodzik bardzo się ucieszył, że będzie mógł zobaczyć fabrykę. Miał to być dla niego bardzo szczęśliwy dzień. I tak by też było, gdyby nie przypadek. W fabryce Pan Firebird pozwolił Putt Puttowi samemu eksperymentować z fajerwerkami pod warunkiem, że zachowa ostrożność i nie dotknie dźwigni uruchamiającej wielki tajemniczy eksperyment. No cóż, jak każde dziecko, samochodzik szybko obejrzał wszystkie urządzenia fabryki. W przyływie nudy zaczął sprawdzać, jak działają inne rzeczy w hali produkcyjnej (pamiętacie z poprzedniej części, że każdy przedmiot po dotknięciu jakoś reagował — czasami dość zaskakująco i efektownie). Putt Putt w końcu zrobił coś takiego, że dźwignia, o której mówił Pan Firebird, została naciśnięta. Uczynił to — towarzysząc w tej części przygód Putt Puttowi — przemili piesek o imieniu Pep.



Tajemnicza maszyna ruszyła i odpaliła ogromną rakietę, która bez kontroli zaczęła latać po hali. W pewnym momencie, przelatując w pobliżu Putt Putta i Pepa zabrała ich ze sobą. Pan Firebird zdążył jeszcze tylko krzyknąć, żeby samochodzik przypiął się pasami. Były to ostatnie słowa usłyszane przez naszego bohatera i Pepa na Ziemi. Po krótkiej podróży rakietą przeniosła ich na Księżyc.

I jak myślicie, o co zapytał w pierwszej kolejności Putt Putt? Tak, tak, oczywiście: "Jak my teraz wrócimy na Ziemię?" To jest właśnie główne zadanie w grze. Trzeba tak pokierować samochodzikiem na Księżycu, aby umożliwić mu powrót na Ziemię. Na Księżycu czekają na Was różne przygody, niespodzianki, tarapaty i zadania. W ich rozwiązywaniu i pokonywaniu trudności pomaga Rover — pojazd księżycowy, porzucony przez astronautów z Ziemi. Aby długo nie błądzić w poszukiwaniu nie wiadomo czego, wysłuchajcie kilku dobrych rad. W księżycowym miasteczku, w budce z lodami (urządzonej w starej rakiecie), otrzymujemy od zielonego dwugłowego Ufoludka plan brakujących części do rakiety. Są one porozrzucone w różnych rejonach Księżyca. Sprzedawca lodów nie chce oddać nam swojej budki — rakiety za darmo. Proponuje nam jej kupno za 10 błyszczących księżycowych kryształów. Jak je zdobyć? Trzeba uważnie przysłuchiwać się rozmowom, bądź czytać ich teksty w grze. Jak widać, aby wrócić na Ziemię niezbędna jest podstawowa znajomość języka angielskiego. Ale naprawdę proszę się nie przejmować. Wszystko, jak to w bajce bywa, na pewno dobrze się skończy.

W tej części przygód sympatycznego samochodzika autorzy w równym stopniu co w poprzednich, a nawet większym moim zdaniem, zadbali o urozmaicenie i uatrakcyjnienie gry. Oddali w ręce młodszych dzieci następną grę przygodową, zawierającą proste elementy logiczne i edukacyjne. Wszystko to zostało opracowane w bajkowej scenerii ze znakomitymi digitalizowanymi efektami dźwiękowymi. Stawia to Putt Putt... w rędzie najlepszych programów tego rodzaju.

Gra znajduje się na 6-ciu dys-

kietkach 3,5" (HD). Instaluje się na dowolnym dysku i w dowolnym katalogu. Po rozpakowaniu zajmuje 11,8 MB na dysku. Wyposażenie: karta graficzna VGA, mysz, 352 KB pamięci DOS i 1,84 MB EMS. Zalecane jest posiadanie karty dźwiękowej. Gra wyposażona jest w drivery do obsługi najbardziej rozpowszechnionych kart.

**Andrzej Jaworski**



## PUTT PUTT GOES TO THE MOON

H. Ent. 1993  
Przygodowa  
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		90%
Grywalność		80%
Pomysł		80%
Ogółem		85%

## FULL VGA JACKET

Akcja "Seal Team" firmy Electronic Arts osadzona jest głęboko w realiach wojny w Wietnamie. Gracz dowodzi czteroosobową grupą komandosów oddziału specjalnego "SEAL". Stoją przed nim różne ciekawe zadania, oparte często na rzeczywistości przeprowadzonych misjach: oczyścić odcinek dżungli z partyzantów Viet Kongu, wysadzić magazyn broni ukryty w wiosce albo wciągnąć w zasadzkę regularne oddziały Wietnamu Północnego. Oczywiście nie może zabraknąć ratowania zestrzelonego pilota F-4E. W końcu jednak przychodzi dzień powrotu do domu, czego gracz na pewno doczeka dzięki cudownej, tajnej broni Pentagonu — "Save/Load".

"Seal Team" to coś, co można całkiem poważnie nazwać "symulatorem żołnierza". Na taką



# FULL VGA JACKET

grę czekałem! Treść, stanowiącą typowy leitmotiv gier zręcznościowych (ostatnio "Cannon Fodder" na Amidze) ujęto w klasyczną konwencję symulatora samolotu bojowego. Wystarczy porównać "Seal Team" z dowolnym symulatorem — "Gunship 2000" czy "Retaliator". Widok przez "oko kamery" i widok z zewnątrz, zaznaczanie przez komputer na ekranie istotnych obiektów — potencjalnych celów, satelitarna mapa, ciągłość fabuły opartej na kolejnych misjach, których zaliczanie jest drogą do odznaczeń i awansów. I tu, i tu konwencja jest identyczna. Jeśli zaś chodzi o ewentualną przewagę elementów zręcznościowych, to na dobrą sprawę w dowolnym symulatorze jest ich więcej niż w "Seal Team"! Są tu misje, które należy przeprowadzić bez jednego wystrzału...

Jak widać na ilustracjach, wktorowe otoczenie wykonane jest bardzo starannie i z dużą liczbą szczegółów. Tylko sylwetki żołnierzy to rastrowane postacie na poziomie mniej więcej "Wolfenstein 3D". Można oczywiście kręcić nosem na gęstość roślinności, która przypomina bardziej ogród niż tropikalną dżunglę, ale cóż — program i tak nie jest za szybki. Występujące poza samą grą digitalizowane ilustracje podnoszą atrakcyjność zabawy.

Muzyka niczym się nie wyróżnia, należy natomiast pochwalić szerokie zastosowanie wysokiej jakości sampli (Sound Blaster). Szczególnie realistycznie brzmią odzywki pilotów wspierających misję śmigłowców (najsłodsza — "we got rotor damage...") czy krótki monolog poddającego się Wietnamczyka ("czuhoy! czuhoy!")

Jedyną wadą gry są jej chimeryczne wymagania: aż 600 kB pamięci konwencjonalnej i do tego 800 kB pamięci typu EMS. Posiadacze DOS 5.0 mogą mieć kłopoty, jeśli dużo miejsca zajmują im drivery (jak na przykład u mnie Stacker), bo pro-

## "SEAL TEAM"

Electronic Arts 1993  
Symulacyjna  
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		75%
Grywalność		90%
Pomysł		95%
Ogółem		85%



gram EMM386 nie dopuszcza na raz "wysokiego ładowania" i emulacji EMS powyżej 256 kB.

"Seal Team" rozprowadza w Polsce firma IPS. Miłośnicy wojskowości i symulatorów nie będą się mogli od tej gry odebrać. Ja zaś mam nadzieję, że Electronic Arts pójdzie za ciosem i opracuje podobną grę dla II Wojny Światowej, dotyczącą na przykład Frontu Wschodniego czy Afryki Północnej.

**Marcin Grabski**

### Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group  
02-916 Warszawa  
ul. Okrężna 3  
tel. 642-27-66, 642-27-68  
fax 642-27-69

# WAM- PIR W KRAI- NIE CYBER- PUN- KÓW...

Rzecz dzieje się w (no) futurystycznym Nowym Jorku. Mieście, w którym narkotyki, muzykę i sex zastąpiła "cyberspace" —



potężna sieć komputerowa. Cała reszta — przemoc, gangi i władza pieniądza — pozostała.

"Cyberspace" to sieć, po której nie poruszamy się stukając w klawisze i wlepiając wzrok w ekran monitora, lecz wnikamy w nią całą świadomością, łącząc końcówkę sieci z własnym systemem nerwowym (identycznie jak na filmie "Lawnmo-



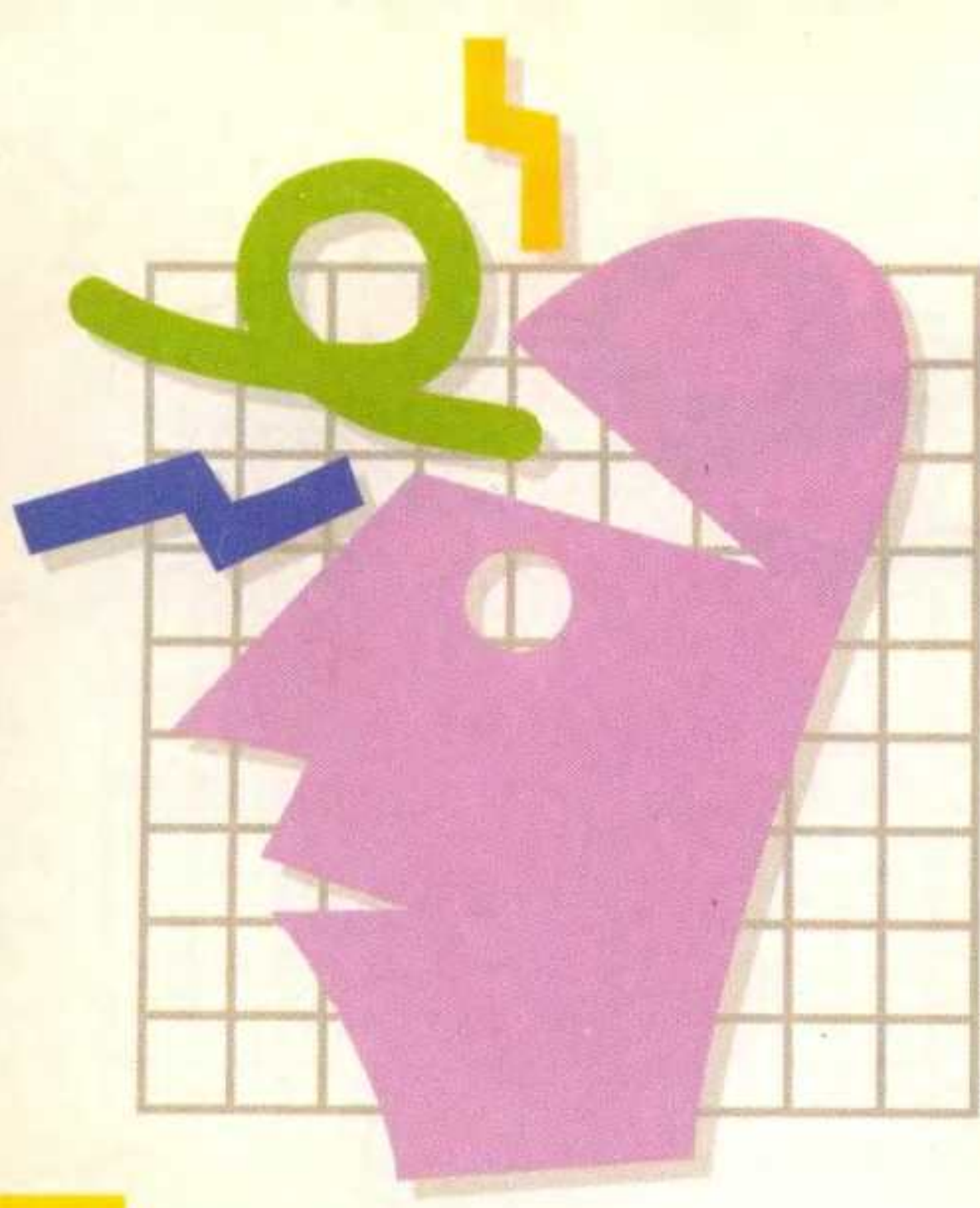
nym.

W tym miejscu zaczyna się twoja przygoda — byłego najeźmnia, posługującego się biegle zarówno klawia-



**"BLOODNET" TO KOLEJNY OWOC POZASYMULATOROWYCH I POZASTRATEGICZNYCH POSZUKIWAŃ MIKROPROSIA. OWOC, TRZEBA PRYZNAĆ, DOJRZAŁY I SŁODKI.**





turą jak i laserowym karabinem. Nieoczekiwanie zostajesz zaatakowany przez...



się, że od dawno opano-  
przez

"cyber-  
space" ovladnięte-  
go chorobą miasta,  
a za nim całego  
świata. Z czerwonym  
znamieniem

na szyi masz niewiele czasu na  
znalezienie Incubusa — progra-  
mu, którego szukają wszyscy, a  
który jednocześnie zniszczy dykta-  
turę TransTechnicals i przywróci  
ci rodzajowi ludzkiemu. Tymcza-  
sem dojrzewa w tobie pragnienie  
ludzkiej krwi... Już z tego widać,  
że "Bloodnet" nie jest z definicji  
nudnym, reinkarnowanym w  
wersji DeLuxe "Hackerem". Jak  
trzeba, trup ściele się gęsto, a ak-  
cja zmienia się z szybkością do-  
równującą "Zool".

Oprawą i fabułą gra wyraźnie  
nawiązuje do nurtu "cyberpunk"  
(odsylam do artykułu Jacka Gra-  
bowskiego w styczniowym "Gam-  
blerze"), co szczególnie rzuca się w



oczy u osobników zaludniających  
NY Anno Domini 20??.

Nie jest to klasyczna tekstówka,  
a gra przygodowa w szerokim  
tego słowa znaczeniu. Coś jak  
"Dune" (pierwsza) i "KGB" firmy  
Cryo. Na uwagę zasługuje oryginalna  
grafika. Ulice miasta i aparta-  
menty utworzono za pomocą  
ray-tracingowych artystycznych  
wariacji, co dało naprawdę  
wspaniały efekt. Muzyka jest nie-  
skomplikowana i "kan-  
ciasta" (Sound Blaster),  
coś jakby Techno dla



intelektuali-  
stów. Może  
się nawet  
podo-  
bać, ale przede  
wszystkim  
świetnie od-  
daje atmos-  
ferę gry.  
Wymagania

minimalne gry: procesor 386 i  
800 kB pamięci EMS.

Najnowszy produkt MicroPro-  
se to gra nie dla mas, a dla kone-  
serów. Jest trudna. Tu nie wy-  
starczy ślepo klikać ikonami  
przedmiotów po ekranie — a  
nuż się trafi. Jeśli nie znasz języka  
angielskiego co najmniej w stop-  
niu podstawowym, nie ma sensu  
zajmować tą grą ponad 8 mega na twardym  
dysku.

**Marcin Grabski**

# PRE- MIER MANA- GER II

**SYMULATOR KLU-  
BOWYCH ROZ-  
GRYWEK PIŁKAR-  
SKICH NIE JEST  
MOŻE AŻ TAK  
EFEKTOWNY JAK  
UDAWANIE LOTU  
SAMOLOTU, ALE  
DLA PRAWDZI-  
WYCH, CIERPLI-  
WYCH FANATY-  
KÓW FUTBOLU  
MOŻE BYĆ CU-  
DOWNYM POLEM  
ZMAGAŃ, RÓW-  
NIE ATRAKCYJ-  
NYM JAK NAJ-  
WIĘKSZE POŁA  
BITEW W SYMU-  
LOWANYCH WOJ-  
NACH.**

Rzucony w najdalsze zakątki  
półzawodowej Conference Le-  
ague z jakąś niezbyt silną druży-  
ną, musisz mozolnie wspinać  
się ku szczytom Premier Lea-



gue, by kiedyś  
otrzeć się o wiel-  
kie, europejskie  
puchary. Oprócz  
sukcesów sporto-  
wych mu-  
sisz być do-  
bry w finan-  
sach, by  
prezes klu-  
bu nie wy-  
lał cię na  
zbity ryj po  
jednym se-



zonie. Trzeba zatem umiejętnie  
rozbudowywać stadion, przy-  
dzielać miejsca na tablice rekla-  
mowe, które sponsorzy za cięż-  
kie funciaki chcą ci wcisnąć,  
rozsądnie ustalać ceny biletów  
na mecze i korzystać z poży-  
czek bankowych. Można też  
handlować piłkarzami, choć le-  
piej mieć paru rezerwowych w  
zapasie.

Rozpoczynamy zabawę w  
sezonie 1993/94 od kilkunastu  
meczy towarzyskich i oczywi-  
ście superpucharu Anglii czyli  
Charity Shields. Mistrz Anglii  
Manchester Utd kontra zdo-  
bywca F.A. Cup Arsenal (zupet-  
nie jak w naturze) dają począ-  
tek ligowej karuzeli.

Ekran sterowania progra-  
mem jest prosty jak konstrukcja  
wyżymaczkii. Dla nas najważ-  
niejszym gadżetem jest wizeru-  
nek gwiazdka w prawym, dol-  
nym rogu, który najczęściej  
będziemy atakowali kursorem  
myszy w trakcie ligowej młócki.  
Warto też często korzystać z  
symbolu dyskietki, aby zapisy-  
wać aktualny stan zmagania, bo  
czasami lepiej cofnąć się i przy-  
wołać poprzedni stan gry. Czę-  
sto zdarza się, że przed kolej-  
nym meczem otrzymujemy ko-  
munikat: "Invalid team selec-  
ted". Nie możemy wtedy roze-  
grać meczu; zamiast przycisku  
"match" będzie uporczywie  
pojawiał się klawisz "menu" w  
prawym dolnym rogu, który  
przeniesie nas na ekran zesta-  
wu naszej drużyny. Tam okaże  
się, że albo mamy luki w skła-  
dzie (pusta linia), albo nasz pił-  
karz jest kontuzjowany (wy-  
świetlany na ciemnobrązowo).  
Należy wstawić kogoś z rezer-  
wowych. Podświetlamy go, a  
kursorem i prawym przyciskiem  
myszy strzelamy w odpowie-  
dnie miejsce, które zasili  
on w podstawowym  
składzie.

Prowadzoną drużynę  
można konfigurować  
na najróżniejsze  
sposoby. Przede  
wszystkim może-  
my wybrać jed-  
no z 16 usta-



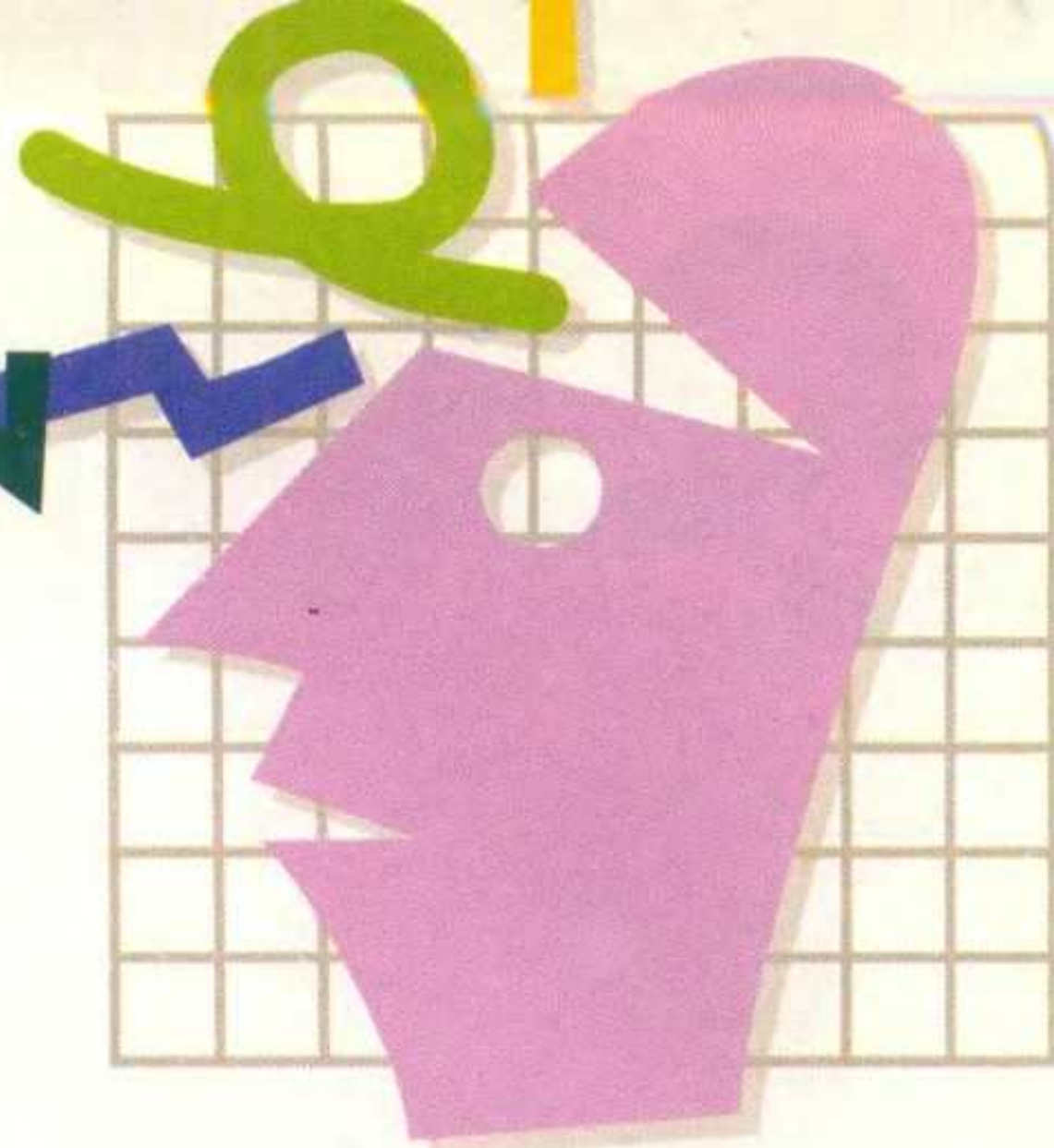
## BLOONDET

MicroProse 1993  
Przygodowa  
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		80%
Grywalność		90%
Pomysł		90%
Ogółem		90%



# BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE



wień formacyjnych, począwszy od typowych 4-4-2 czy 4-3-3, aż do zupełnie abstrakcyjnych 3-2-5, 6-1-3 czy 4-5-1. Drużyna może prezentować jeden z 6 stylów gry: pressure (pressing), passing (gra podaniami), counter attack (kontratak), defensive (gra obronna), sweeper (wymiatanie), long ball (gra długimi podaniami).

Trzy rodzaje krycia (marking): zonal (strefa), man to man (każdy swego), nearest man (krycie najbliższego); podarń (passing): low (niskie), normal (normalne), high (wysokie); strzałów (shooting): long range (z daleka), medium (ze średniej odległości), short range (z bliska); atakowanie rywala (tackling): soft (miętko), normal (normalnie), hard (mocno) — stwarzają tyle niepowtarzalnych kombinacji, że wypróbowanie ich wszystkich zajęłoby czas do końca stulecia.

Najważniejszą jednak informacją jest ogólny poziom drużyny. Najślabsze określane są jako "fair" od 1 do 5 gwiazdek

(im więcej gwiazdek, tym lepiej) i takie też występują w Conference League. Potem są "good" (dobre) i "v.good" (bardzo dobre) również odpowiednio ogwiazdkowane. "Superb" (znakomity) i "outstanding" (wybitny) to ekstraklasa światowa. Spotkanie się z takim potentatem np. w pucharze Anglii skazuje nas od razu na ciężki nokaut.

Gierka ma także polskie akcenty. W pucharach, których rozgrywki możemy śledzić, występują bowiem polskie drużyny. Podane są także ich składy. Po tej lekturze można się w pory złać z radości. Chłopcy z firmy Gremlin wygrzebali chyba "Trybunę Ludu" sprzed ćwierćwiecza, bo w Lechu Poznań na bramce gra Brychczy,



w obronie Lubański, w Stali Mielec obrońcą jest Kostka, a parę pomocników stanowią Piechniczek i Gmoch. W Śląsku Wrocław solidną obronę zapewniają Furtok i Okoński, a Legia Warszawa ma doskonalego obrońcę w postaci Gadochy. Na szczęście w programie dostępna jest możliwość wpisywania właściwych nazwisk piłkarzy, tak więc łatwo można uaktualniać wszelkie rzeczywiste rozszady w piłkarskim światku, by złudzenie rozgrywek było jak najpełniejsze. Brakuje tylko ładnej wizualizacji samych meczy. To, co oferuje program w postaci piłki przesuwanej wzdłuż paska zieleni i animowanych scenek strzałów na bramkę to jedynie cieniutki ersatz. Ale pod względem operacji strategicznych, czyli menedżerskich gra jest doskonale dopracowana i dlatego oddałem się jej (albo ona mnie) na wiele długich wieczorów...

**Andrzej Majkowski**

Obudziłem się z piekielnym bólem głowy. Te rządowe bałangi coraz bardziej dają mi się we znaki. Z sąsiedniego pokoju, gdzie krzątała się moja stara i leciały wiadomości z TV, usłyszałem kilkakrotnie swoje nazwisko. W progu stanęła moja żoneczka: "Misiu, ten w TV powiedział, że zostałeś kimś ważnym. Dlaczego nic mi nie powiedziałeś?" Sam chciałbym wiedzieć, o co tu chodzi — pomyślałem — faktycznie wczoraj Prezydent coś bredził o jakiejś agencji ds. badań kosmosu, ale jakoś szybko film mi się urwał. Nic takiego — rzuciłem od niechcienia żonce — zwykły dyrektorski stołek. Wkrótce okazało się, że trochę się pomyliłem.

## Wiosna 1957 r.

Zaczęliśmy ostro inwestować w program rozwoju satelity Explorer i rakiety nośnej Atlas, co już pochłonęło połowę naszego rocznego budżetu (dostaliśmy na ten rok 60 "baniek").

## Jesień 1957 r.

Cisnę tych jajogłowych, by się sprężali w temacie wystrzelenia sztucznego satelity, ale jak dotąd po wpompowaniu wielu milionów w badania, nasz program leży jeszcze w powijakach.

## Wiosna 1958 r.

Dostaliśmy podwyżkę budżetu o 5 melonów. Badania w pełnym toku. Na drugie półrocz zaplanowałem wypuszczenie Explorera na rakięcie Atlas, jako pierwszego sztucznego satelity. Nie możemy się przecież dać wyprzedzić Sowietom.

## Jesień 1958 r.

Coś mnie tknęło i przejrzałem raporty CIA. Rany boskie, Sowietci mają niemal gotowy program Sputnika, a nasz Atlas ma zale-

dwie 75% szansy na bezawaryjny lot. Decyduję się jednak natychmiast: Explorer poleci w listopadzie. Niestety, Czerwoni dali nam w d... i dwa miesiące wcześniej wystrzelili swojego gniota na orbitę okołoziemską. Nasz lot też zakończył się sukcesem, ale Stary wściekł się tak, że już widziałem w myślach, jak wylatuje na zbity ryj.

## Wiosna — jesień 1959 r.

Zwerbowałem 7 pierwszych frajerów do kosmicznych wojaży. Wyglądają bojowo, ale muszą się jeszcze sporo nauczyć, żeby w próżni kosmicznej nie robili w portki ze strachu. A póki co, w listopadzie posłaliśmy kolejnego Explorera jako sztucznego satelitę.

## Wiosna — jesień 1962 r.

Wszystkie nasze starania to w zasadzie jedynie rzeźbienie w g... - ciągle za mało pieniędzy, za mało czasu, niekorzystne przypadki losowe. Ale nie możemy się poddać, wszak zgodnie z założeniami prezydenta Kennedy'ego mamy lądować na Księżycu do końca tej dekady.

## Wiosna — jesień 1963 r.

Pierwszy lot naszego chłopaka (Cox na Mercurym) zakończył się tylko częściowym sukcesem. Rosjanie zaliczyli natomiast dwuosobowe orbitowanie połączone ze spacerem kosmicznym.

## Wiosna 1964 r.

To był najczarniejszy sezon w historii naszej astronautyki. Pierwszy dwuosobowy orbitalny lot Gemini zakończył się tragicznie — zginęli Grisson i Walker.

## Jesień 1964 r.

W październiku jednoosobowy Mercury ze Slaytonem na pokładzie udanie orbitował doo-



## PREMIER MANAGER II

Gremlin 1993  
Strategiczna  
IBM PC

Grafika		70%
Dźwięk		75%
Grywalność		90%
Pomysł		90%
Ogółem		80%





koła naszej ziemskiej globulki. Tradycyjnie już "zawiesiliśmy" kolejnego satelitę typu Explorer. Aby zintensyfikować naszą obecność w kosmicznej próżni, wybudowana została druga platforma startowa.

### Wiosna — Jesień 1965 r.

Nowy satelita typu Ranger pomyślnie zalicza przelot obok Księżyca, przesyłając interesujące zdjęcia jego powierzchni. Nadal za mało eksperymentujemy z lotami załogowymi. Ruscy się nie certolą — mimo dużych strat pchają kolejnych gierków, by sierpem i młotem na czerwonym tle obwieszczać światu ich hegemonię w kosmicznej próżni.

### Wiosna 1966 r.

Drugi przelot Rangera niedawno Księżyca przyćmiony został rajdem naszego satelity w pobliżu planety Wenus.

### Jesień 1966 r.

Nasi odwieczni rywale ciągle o krok przed nami. Właśnie wykonali udane lądowanie próbnikiem na Księżycu, podczas gdy my mamy to zaplanowane dopiero na przyszły sezon! Przeprowadziliśmy natomiast pomyślny lot dwuosobowym Gemini (Crews i Kelly) na orbicie okołoziemskiej.

### Wiosna 1967 r.

Nasz księżycowy lądownik Surveyor dociera bez większych perturbacji do celu, ale orbitowanie Lovella na Mercurym koń-

czy się kłapą, choć astronauta ląduje bezpiecznie.

### Jesień 1967 r.

Wprowadziliśmy odnotowujemy sukces w bezzałogowym przelocie obok Księżyca, ale na lot do planety Merkury nie starcza już mamony. Ruscy zaskakują nas ponownie, wysyłając statek z załogą w lot w pobliże Księżyca.

### Wiosna 1968 r.

Ten sezon był dla nas fatalny. Armstrong poniósł klęskę w długotrwałym locie na orbicie, natomiast Sowietci orbitowali swoimi komsomolcami wokół Księżyca. Na pocieszenie została nam bezzałogowa próba dokowania.



### Jesień 1968 r.

Sowieci pierwsi dotarli do planety Merkury, ale depczemy im po piętach, nasz próbnik dotarł tam dwa miesiące później. Najkosztowniejszym obecnie programem jest wdrażanie rakiety nośnej Saturn V. Schirra zrezygnował z kariery kosmonauty z powodu niezadowolenia z programu badawczego, Armstrong — z powodów osobistych, a Williams zginął w wypadku samochodowym. No i kogo ja mam wysłać na ten cholerny Księżyc?

### Wiosna 1969 r.

W tym sezonie dominowały próby z załogowym dokowaniem i testowanie Eagle LM (Lunar Module). Koszty badań dosłownie nas zżerają. Jakim cudem Sowietci jeszcze dotrzymują nam kroku, a nawet czasami wyprzedzają? Ich biedny naród musi chyba żreć tylko trawę.

### Jesień 1969 r.

Zawodzi już koordynacja, na zaprojektowane misje nie starcza sprzętu i ludzi, bo dorobiliśmy się trzeciej platformy startowej. Czuję, że sprawy wymykają mi się z rąk. Ile lat można żyć w ciągłym stresie? Ostatnio furorę zrobiła powieść z gatunku sf-

znanego pisarza Asimova o hipotetycznym lądowaniu Amerykanów na Księżycu latem 1969 r. Ci pismacy to mają tupet. Jakby nie wiedzieli, jakie my mamy trudności finansowo—technologiczne i tak naprawdę mamy szansę pojawić się na Księżycu dopiero w 1975 r.

### Wiosna 1970 r.

Nie wiem, czy było to ideologicznie słuszne, ale zaryzykowałem i wysłałem sondę w kierunku Jowisza. Na rezultaty trzeba będzie poczekać 4 lata, ale może wpadnie trochę punktów prestiżu.

### Jesień 1970 r.

Przećwiczyliśmy naszych kosmicznych kowbojów w długotrwałym locie orbitalnym. Był to zarazem debiut nowego, trzyosobowego statku z rodziny Apollo.



### Wiosna 1971 r.

Musimy przeprowadzić jeszcze jeden test lądownika Eagle LM, by móc marzyć o księżycowych spacerach. W kierownictwie natomiast zaczynają przeważać głosy o konieczności rozwoju programu wahadłowców.

### Jesień 1971 r.

Nadal zbieramy siły (i pieniądze) na większe, załogowe akcje zaczepne na froncie księżycowo—ziemskim. Trzecia tura przyjętych astronautów to nie dość, że żółtodzioby, ale i wymoczki. Tym cherlakom nie wyszły na dobre hamburgery, fish&chips i coca-cola.

### Wiosna 1972 r.

Załogowy lot na orbicie wokół Księżyca w wykonaniu: Buzz Aldrin, Gene Cernan i John Young stwarza nadzieję, że posadzimy wreszcie d... na księżycowych skałkach.

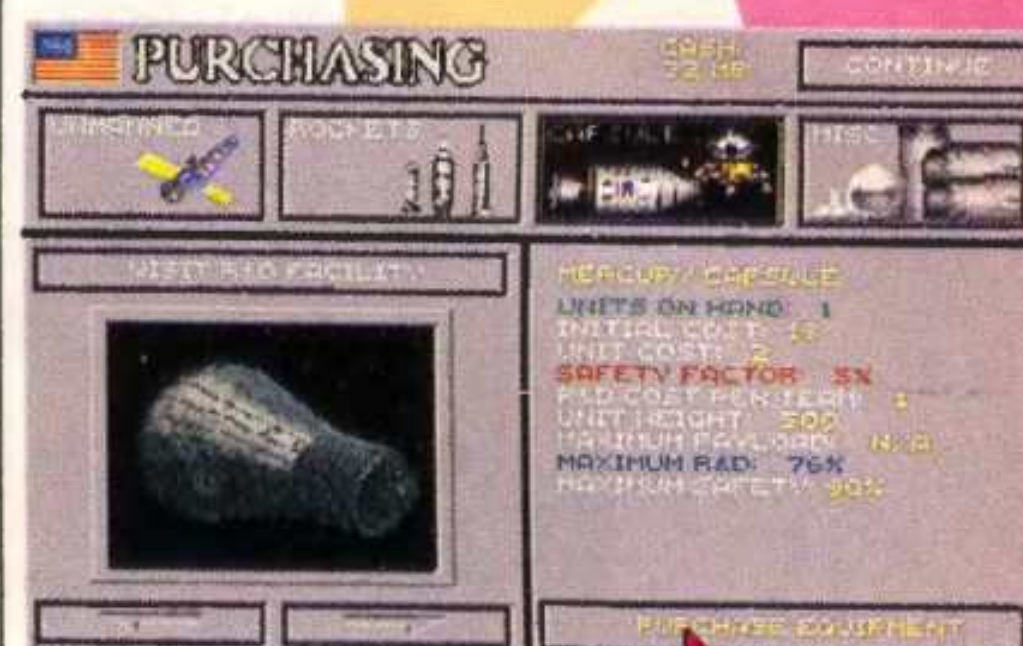
### Jesień 1972 r.

Organizacja Wyzwolenia Kobiet domaga się udziału kobiet w lotach załogowych. Mamy

wprowadzić dwie "sztuki" na treningach, ale nie będę ryzykował drogiego sprzętu, by schlebiać sufrażystkom. Wystarczy, że mam kłopot z KGB, która ciągle wodzi za nos nasze CIA, podsuwając im fałszywe dane o stanie sowieckich badań.

### Wiosna 1973 r.

Przyczailiśmy się przed największą operacją w całej historii ludzkości, jaką wkrótce będzie nasze lądowanie na Księżycu. Niepokojące jest to, że Rosjanie



także zmniejszyli swoją aktywność. Mają oni jednak znacznie słabsze występy na tym "kosmicznym stadionie" jaki rozpościera się między Ziemią, a Księżycem.

### Jesień 1973 r.

Jeszcze tylko jeden lot testujący lądownik LM, a potem odpalimy trzech gości, żeby poskalki z naszą flagą na tej kupie skał 384 tys. km stąd. Na pewno jednym z nich będzie Aldrin, prawdziwy chłop z jajami. Za rok spełnią się moje marzenia, realizowane od 16 lat, by pokazać światu, że tylko demokratyczny kraj jest zdolny do wypełnienia takiej wiekopomnej misji.

### Wiosna 1974 r.

Sny o potędze skończyły się, gdy sowiecka załoga pod dowództwem Leonowa wylądo-



## BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE

Interplay 1993  
Strategiczna  
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		100%
Grywalność		90%
Pomysł		100%
Ogółem		95%

#### Dystrybutor:

IPS Computer Group  
02-916 Warszawa  
ul. Okrężna 3  
tel. 642-27-66, 642-27-68  
fax 642-27-69



wał, jako pierwsza w historii ludzkości, na Księżycu. W zaciszu swojej rezydencji przeżywałem gorętkę klęski, oglądając paradę na cześć zwycięzców na Placu Czerwonym. Oznaczało to dla mnie oczywiście bezzwłoczną odstawkę na wcześniejszą emeryturę. Cóż, zacznę chyba pisać pamiętniki... Na pocieszenie, jeśli tak to można nazwać, w pół roku później, po krwawym przewrocie w sowieckim rządzie, dyrektor Korolov, twórca największych kosmicznych sukcesów Czerwonych, skończył zdecydowanie gorzej niż ja — został zesłany na Syberię.

\* \* \*

Ocknąłem się z bólem głowy. Znowu przebalowałem całą nockę przed ekranem komputerowego monitora, a nad ranem musiałem chyba przykimać na klawiaturze. Ileż to już zaliczyłem misji, udanych startów i fatalnych wpadek. Gdy po pół godzinie zawitał do mnie Zdzychu, nie omieszkalem mu się pochwalić: "zobacz, jaką ciekawą gierkę udało mi się rozwalić". Pokazywałem mu wielostronicowe zapiski umożliwiające manewrowanie wśród masy kombinacji dostępnych w programie. Zdzychu popatrzył na mnie dziw-

nie, po czym otworzył swój zgrabny neseserek i rzucił mi na stół dwie książeczki: "za stary jestem na takie wygibasy" — sapnął — "mam legalną kopię z IPS-u za legalne pieniądze, z instrukcjami w naszym ojczyźnianym i relacją z prawdziwych wydarzeń w historii podboju kosmosu". Po jego wyjściu wziąłem do ręki pozostawiony przez niego "Podbój Kosmosu! Amerykańsko—radziecki wyścig do Księżyca — przewodnik historyczny", dołączony do legalnej wersji gry. Z tak potężną bronią dzisiejszej nocy zamierzam definitywnie wyrolować Rosjan. A potem



przenieść się na Bajkonur, by utrząść nosa tym pyszałkowatym Jankesom.

**Andrzej Majkowski**

# LISTA PRZEBOJÓW DLA ŁAMIDŻOJÓW

Od pierwszej edycji listy nadeszło na adres redakcji dokładnie 0 (zero) listów z propozycjami. Dobra, jeszcze raz bierzemy to na siebie. Ale nie miejcie do nas żalu na przykład o to, że na trzydzieści tytułów z poprzedniej listy powtarza się zaledwie sześć. My możemy zbadać mniej więcej strukturę sprzedaży, czyli "jaki kit najczęściej udaje się wcisnąć gówniarzom", jak wyraził się jeden z giełdowych handlarzy. Opinie rasowych graczy różnią się zapewne od gustów przeciętnej

klienteli warszawskiej giełdy, a jej notowania są znacznie bardziej zmienne od preferencji

większości amatorów gier. Jeśli więc zawartość listy czy ranking występujących na niej

gier ranią twoje uczucia, głosuj! Demokracja nie istnieje bez wyborców. A na razie możesz zadumać się nad zmiennością giełdowej pogody — w nawiąsach podajemy notowania sprzed miesiąca. Jedyna prawidłowość (z wyjątkiem aż nazbyt stabilnego rynku Atari ST) — nowości błyskawicznie zdobywają szczyty i równie szybko z nich spadają.

Listę na podstawie notowań warszawskiej giełdy ułożyli

**Bob & Rumple**



Lemmings II



Lillehammer



Zool

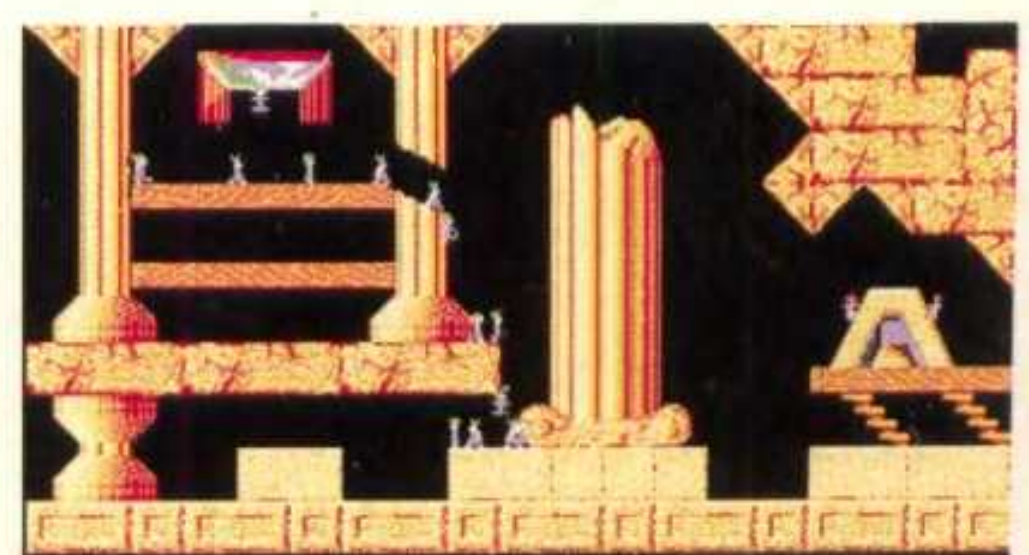
Commodore Amiga		
1.	Alien Breed II	strzelanina
2.	Lemmings II	logiczno—zręcznościowa
3.	(2) Syndicate	strzelanina strategiczna
4.	Desert Strike	symulacyjna
5.	(8) Gunship 2000	symulator helikoptera
6.	Cannon Fodder	strzelanina
7.	(10) Campaign II	strategiczna
8.	F-117A	symulator lotu
9.	Lothar Matthews	sportowa
10.	Space Hulk	strzelanina labiryntowa
IBM PC		
1.	Lillehammer	sportowa
2.	TFX	symulator lotu
3.	Mortal Kombat	karate
4.	Legend of Kyrandia II	przygodowa
5.	V for Victory	strategiczna
6.	Comanche II	symulator helikoptera
7.	(1) Police Quest IV	przygodowa
8.	Master of Orion	strategiczna
9.	Dune II	strategiczna
10.	Larry VI	przygodowa
Atari ST		
1.	(4) Lemmings II	logiczno—zręcznościowa
2.	Prehistorik	zręcznościowa
3.	Zool	zręcznościowa
4.	B-17 Flying Fortress	symulator lotu
5.	Team Yankee II	symulator czołgowy
6.	Elvira	przygodowa
7.	Another World	przygodowa
8.	Populous II	strategiczna
9.	(5) F-29 Retaliator	symulator (?) lotu
10.	Speed Ball II	sportowa



Syndicate



TFX



Lemmings II





## GAMBLERCLUB — CZY WARTO DO NIEGO NALEŻEĆ?

Odpowiedź jest oczywista: jeszcze jak warto!!! Korzyści są następujące:

1. Każdy członek GamblerClub otrzyma indywidualną kartę magnetyczną ze swoim imieniem i nazwiskiem oraz unikalnym numerem, która to karta zaświadcza o przynależności do klubu.
2. Członkowie GamblerClub korzystają z prawa do tańszych zakupów wysyłkowych oprogramowania (za pośrednictwem poczty) — wg. tak zwanej ceny klubowej:
  - \* minimum 10% niższe ceny na bieżącą ofertę IPS;
  - \* oferty specjalne IPS (od 40 do 60% taniej);
  - \* trwają rozmowy z innymi dystrybutorami i producentami gier o rozszerzeniu cen klubowych także na ich produkty.
3. Klubowicze (i klub jako instytucja) otrzymują do dyspozycji strony klubowe w piśmie, na których będzie publikowany biuletyn zajmujący się ich sprawami.
4. Dwa razy w roku wśród członków klubu losowane będą wyścizki na zagraniczne targi gier komputerowych oraz do firm produkujących gry.
5. Dla członków GamblerClub przygotowana zostanie (przez LUPUS SharewareHouse) specjalna oferta niezwykle tanich gier shareware.
6. GamblerClub wystąpił z ofertą adresowaną do sklepów komputerowych, aby osoby posiadające kartę klubową mogły korzystać ze zniżek przy zakupach.
7. Przewidujemy dalsze niespodzianki.

**G****A****M****B****L**

### 1. Oferta bieżąca dla użytkowników komputerów IBM PC (i zgodnych) - minimum 10% taniej

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
0020	Aces of Pacific	PC	Sierra	3.5", 5.25"	386SX, 2MB	732.000	650.000
0021	ATAC	PC	MicroProse	3.5"	VGA	597.000	537.000
0001	AV-8B Harrier Assault	PC	Domark	3.5"	386SX, 2MB	549.000	494.000
0024	Betrayal at Krondor	PC	Sierra	3.5"	386SX, 2MB	671.000	604.000
0002	Carriers at War	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA, VGA	427.000	384.000
0003	Civilization	PC	MicroProse	3.5", 5.25"	EGA, VGA	549.000	494.000
0029	F-15 Strike Eagle III	PC	MicroProse	3.5"	386, 2MB, 10MB HD, VGA	780.800	702.000
0005	Gunship 2000	PC	MicroProse	3.5"	AT, 640KB, MCGA/VGA	597.800	420.000
0006	King's Quest VI	PC	Sierra	5.25"	VGA, 13MB HD	695.400	625.000
0022	Legacy	PC	MicroProse	3.5"	386/16, 2MB, VGA	695.400	625.000
0030	Patriot	PC	Electronic Arts	3.5"	386SX, 4MB, VGA-VESA	549.000	500.000
0031	Privateer	PC	Origin	3.5"	386/25, 4MB, 20MB HD	732.000	650.000
0009	Quest for Glory III	PC	Sierra	5.25"	VGA	585.600	500.000
0010	Rex Nebular	PC	MicroProse	3.5"	VGA	597.800	550.000
0032	Seal Team	PC	Electronic Arts	3.5"	AT, 640KB, VGA	488.000	430.000
0033	Space Hulk	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	646.600	580.000
0012	Strike Commander	PC	Origin	3.5"	386/25, 4MB, VGA, 27MB HD	793.000	720.000
0013	Theatre of War	PC	Electronic Arts	5.25"	2MB (SVGA), 640KB (VGA)	244.000	200.000
0034	Ultima Underworld II	PC	Origin	3.5"	386SX, 2MB, 14MB HD, VGA	732.000	650.000
0016	Ultima VII	PC	Origin	3.5", 5.25"	2MB, 21MB HD	732.000	650.000
0017	V for Victory III	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	494.100	440.000

### 2. Oferta bieżąca dla użytkowników komputerów Amiga - minimum 10% taniej

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
1001	AV-8B Harrier Assault	Amiga	Domark	3.5"	1MB	549.000	494.000
1003	Civilization	Amiga	MicroProse	3.5"	1MB	518.500	466.000
1028	Desert Strike	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	427.000	384.000
1005	Gunship 2000	Amiga	MicroProse	3.5"	1MB	597.800	420.000
1035	Łowca - Ostatnie Starcie	Amiga	IPS CG	3.5"	1MB	225.700	200.000
1033	Space Hulk	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	512.400	470.000

### 4. Kolekcja Klasyki Komputerowej dla użytkowników komputerów IBM PC (i zgodnych) - minimum 10% taniej

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
0510	688 Attack Sub	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	244.000	210.000
0501	Birds of Prey	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA/VGA	244.000	210.000
0502	Chuck Yeager's Air Combat	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA/VGA	256.200	220.000
0503	Harpoon	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA/VGA	256.200	220.000
0504	Heroes of the 357th	PC	Electronic Arts	3.5", 5.25"	EGA/VGA	244.000	210.000
0508	Indianapolis 500	PC	Electronic Arts	3.5"	EGA, VGA	207.400	180.000
0505	Mig 29M	PC	Domark	3.5", 5.25"	EGA/VGA	244.000	210.000
0512	Powermonger	PC	Electronic Arts	3.5"	EGA/VGA	256.200	220.000
0506	Shadowlands	PC	Domark	3.5", 5.25"	EGA/VGA	244.000	210.000

### 5. Kolekcja Klasyki Komputerowej dla użytkowników komputerów Amiga - minimum 10% taniej

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
1510	688 Attack Sub	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	244.000	210.000
1501	Birds of Prey	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	244.000	210.000
1507	Black Crypt	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	256.200	220.000
1503	Harpoon	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	256.200	220.000
1508	Indianapolis 500	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	207.400	180.000
1505	Mig 29M	Amiga	Domark	3.5"	1MB	244.000	210.000
1511	NAM	Amiga	Domark	3.5"	1MB	244.000	210.000
1512	Powermonger	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	256.200	220.000
1506	Shadowlands	Amiga	Domark	3.5"	1MB	244.000	210.000
1509	Strike Fleet	Amiga	Electronic Arts	3.5"	1MB	244.000	210.000

### 7. OFERTA SPECJALNA - DUŻO TANIEJ!!!

Numer katalogowy	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna	Cena klubowa
S0005	Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronic Arts	3.5"	AT, 570KB, 16HDD, VGA	805.200	605.000
S0003	Lure of the Temptress	Amiga	Virgin Games	3.5"	1MB	488.000	240.000
S0004	Lure of the Temptress	PC	Virgin Games	3.5"	VGA	488.000	240.000
S0006	Michael Jordan in Flight	PC	Electronic Arts	3.5"	386/16, 2MB, VGA	427.000	350.000
S0007	Ultima Underworld	PC	Origin	3.5", 5.25"	386SX, 2MB, 13MB HD, VGA	695.400	460.000

Członkowie GamblerClub mogą kupić (drogą pocztową — za pobraniem) legalne oprogramowanie taniej niż w sklepach! Wystarczy wybrać produkt z listy i zamówić go (podając numer katalogowy i pozostałe dane) — zamówienie prosimy przysyłać (podobnie jak całą korespondencję klubową) na adres redakcji dopisując na kopercie "GamblerClub". Oczywiście w zamówieniu — jest to warunek konieczny zre-

alizowania go — musi zostać podany numer karty członkowskiej (kartę taką otrzymuje każdy członek GamblerClub). Po otrzymaniu

## JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

Członkiem GamblerClubu zostaje automatycznie każdy prenumerator "Gamblera". Wystarczy więc opłacić — korzystając z kuponu prenumeraty wewnątrz numeru — prenumeratę i odczekać kilka tygodni na kartę klubową.

zamówienia firma (nasz partner) wysyła zamówiony produkt (lub produkty) na podany w zamówieniu adres. Płatność następuje w momencie otrzymania przesyłki (prosimy o nie przysyłanie w listach pieniędzy!) — przy jej odbiorze. Cena klubowa obejmuje koszty pocztowe (nie trzeba dopłacać za wysyłkę). Przedstawiona w bieżącym numerze oferta jest ważna przez dwa miesiące, tj. do 1 maja 1994 roku.



## PLAY BOX '94

Do tej pory nie ma na polskiej scenie komputerowej żadnej imprezy targowej, która byłaby dedykowana grom komputerowym i grom wideo (konsole). Na najpopularniejszych targach komputerowych — Komputer Expo, odbywające się na początku każdego roku w warszawskim Pałacu Kultury — gry stanowią absolutny margines. Podobnie jest podczas poznańskiego Infosystemu a także największych targów poświęconych oprogramowaniu (sic!) czyli Softargu (w Katowicach). Taka posucha jest nienormalna, chociaż daje się tłumaczyć słabością legalnego rynku gier w Polsce (mało kupujących więc mało dystrybutorów i sprzedawców a w konsekwencji żadne zainteresowanie światowych producentów).

### PLAY BOX '94

#### Targi Kaset Video, Gier Komputerowych i Płyt CD

Katowice - "Spodek"

15 - 17 kwietnia 1994

Organizator: FULL MAX, Warszawa, ul. Postępu 12,  
tel/fax 43-18-41

W tej sytuacji bardzo nas ucieszyła inicjatywa warszawskiej firmy FULL MAX, która postanowiła zorganizować od 15 do 17 kwietnia w "Spodku" w Katowicach targi, na których gry komputerowe będą odgrywać bardzo poważną rolę (obok innych "akcesoriów" kultury wizualnej — kaset wideo i płyt CD). FULL MAX ma doświadczenie w organizowaniu tego typu przedsięwzięć — organizował m.in. "Video-Forum" (przy "Targach Video").

Pomysł, by w jednym miejscu zgromadzić muzykę (CD), obraz (wideo) i gry komputerowe spodobał nam się na tyle, że postanowiliśmy silnie wspierać targi PLAY BOX '94. Wierzimy, że będą to najważniejsze targi poświęcone komputerowej rozrywce w naszym kraju.

### KOMUNIKAT KLUBOWY

**Członkowie GamblerClubu mają darmowy wstęp na targi PLAY BOX '94 w Katowicach.**

Ciekawie zapowiada się także program towarzyszący targom. Planowane są między innymi pokazy (na tak zwanej "ścianie telewizyjnej") najnowszych produktów zagranicznych producentów gier, planowane są także imprezy bardziej kameralne — np. dyskusja panelowa poświęcona konsekwencjom wprowadzenia ochrony prawnej oprogramowania itd. Szczegółowy program postaramy się przedstawić w numerze za miesiąc. Mamy też propozycję dla Was. Organizatorzy postanowili udostępnić "ścianę" do rozegrania jakiegoś konkursu, meczu... słowem spektakularnego happeningu komputerowego. Może macie pomysł co to ma być (jak przeprowadzić eliminacje i jak rozegrać same zawody na Targach) — napiszcie.

Ponieważ warunki oferowane przez organizatorów wydają się rozsądne, zachęcamy firmy działające na tym rynku do wzięcia udziału (wystawienia się) — my ze swej strony będziemy obszernie relacjonować PLAY BOX '94 (szczegółowych informacji udziela organizator: FULL MAX, Warszawa, ul. Postępu 12, tel/fax 43-18-41).

Na koniec bardzo miła wiadomość dla klubowiczów. Członkowie GamblerClubu otrzymali wyjątkowy przywilej — darmowy wstęp na targi. Pamiętajcie zatem: karta GamblerClubu zastępuje bilet na targi PLAY BOX '94.

**Pomysł GamblerClubu wywołał ogromne zainteresowanie z Waszej strony. Jesteśmy, bez mała, zasypywani zgłoszeniami. Cieszy nas to niezwykle, ale z drugiej strony nieco przeraża, bo zaczynamy rozumieć jak jest to dla Was istotna sprawa i jak wiele sobie po klubie obiecujecie. Postaramy się nie zawieść.**

Ponieważ wokół przedsięwzięcia narosło nieco wątpliwości, sformułowaliśmy w listach sporo pytań, powtarzamy wyjaśnienia, które zamieściliśmy w poprzednim numerze.

### 1. Niecierpliwi

Pisze jeden z czytelników (12 stycznia): "Jestem bardzo rozczarowany, a mianowicie: kupiłem Gamblera 0/93 i zaraz go zaprenumerowałem (dn. 23 XII 93 r.) i wysłałem tę ankietę o wstąpienie do GamblerClub. Do tej pory nie otrzymałem ani prenumeraty, ani karty GamblerClub. (...) Moje pytanie jest bardzo proste. JAK DŁUGO MAM CZEKAĆ NA MÓJ PIERWSZY NUMER GAMBLERA I KARTĘ KLUBU???" (red. - wyróżnienie autora listu)"

Rozumiemy oczywiście niecierpliwość Czytelnika, jednak "praw fizyki" ominąć się nie da.

Najpierw prenumerata. Wpłata została dokonana 23 grudnia. Nawet gdyby nie było świąt i Nowego Roku (a były...) pieniądze na rachunek wydawnictwa wpłynęłyby ok. 7 stycznia i dzień później w dziale prenumeraty znalazłby się kwitek przekazu (dostarczony przez Bank), na podstawie którego następuje wprowadzenie prenumeratora do bazy danych. Wprowadzenie trwa kilka dni (ściślej mówiąc: oczekiwanie na wprowadzenie wynikające z liczby prenumerujących). Najprawdopodobniej zatem w dniu, w którym autor listu wysyłał go do redakcji, jeszcze nie figurował w bazie danych prenumeratorów. Zrozumiałe zatem, że nie otrzymał numeru 1/94, bo i jak miałby go otrzymać (musiałby być w bazie danych w momencie odbierania nakładu z drukarni a to miało miejsce dwa tygodnie wcześniej)? Jego prenumerata rozpocznie się od numeru 2/94 (i potrwa do 2/95 jeśli była roczna lub 7/94 jeśli była pół-

roczna). Prenumerata wydawnictwa LUPUS jest "krocząca" - czyli zaczyna się od najbliższego możliwego do wysłania numeru. W praktyce oznacza to (w miesięcznikach, a takim jest GAMBLER), że aby otrzymać np. numer kwietniowy, trzeba w drugiej połowie lutego wpłacić pieniądze. Jeśli się nad tym zastanowicie, to zapewne przyznacie, że jest to jedyny sensowny sposób.

Po drugie, karty klubowe. Karty są obecnie drukowane (w Austrii) i jak tylko zostaną przywiezione do kraju, rozpoczniemy ich "personalizację" czyli tłoczenie na kartach nazwisk klubowiczów, numerów klubowych itd., a następnie wysyłkę. Trochę się to przeciąga, ale to tylko ten pierwszy raz, bo-wiem drukujemy ich blisko czterokrotnie więcej niż spodziewamy się prenumeratorów — w przyszłości karty będą zatem oczekiwały na klubowiczów a nie odwrotnie.

Ponieważ niepokoić się przedłużaniem tych przygotowań, postanowiliśmy wysłać każdemu klubowiczowi potwierdzenie faktu przynależności oraz jego numer klubowy (na który należy się powoływać przy załatwianiu spraw klubowych).

### 2. Wątpliwości

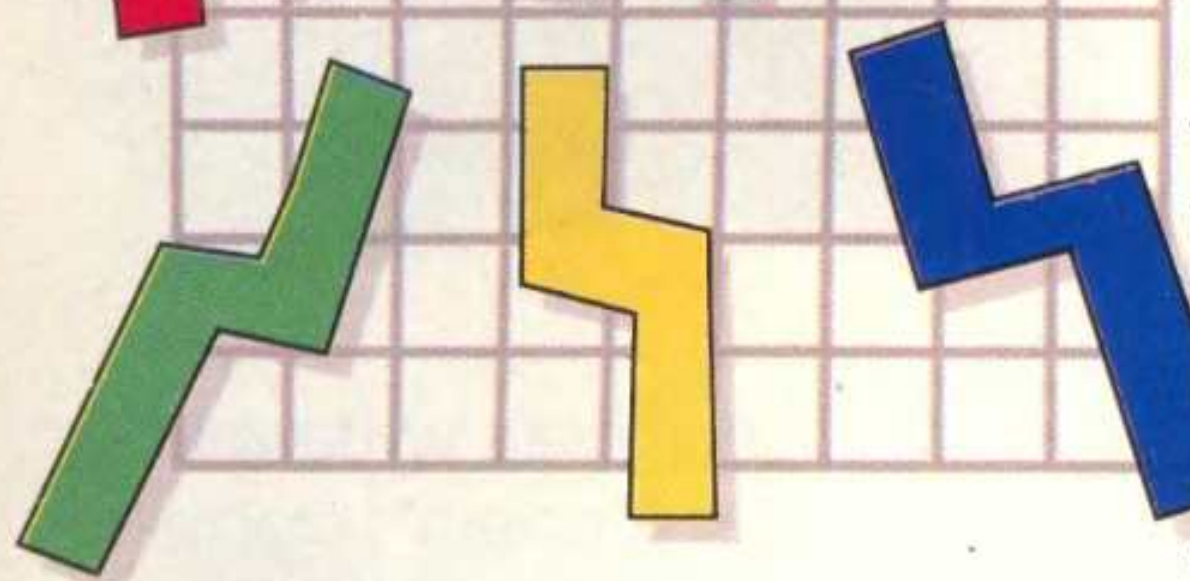
Pisze inny Czytelnik: "Czas teraz na męczące mnie nocami pytanie czy jak zapłacę za prenumeratę na 6 miesięcy i po tym czasie (nie daj Boże) zrezygnuję z dalszej prenumeraty, to czy karta GC będzie dalej mnie upoważniała do zniżek czy też nie?"

Odpowiedź raczej Czytelnika nie uraduje. Na każdej karcie znajdują się (po "spersonalizowaniu" jej) następujące dane: imię i nazwisko, numer identyfikacyjny oraz data ważności. Ta ostatnia pokrywa się z terminem wygaśnięcia prenumeraty. Po tym okresie karta nie będzie honorowana. Oczywiście przedłużenie czy wznowienie prenumeraty spowoduje otrzymanie kolejnej karty.





# NEWS



## I znowu pornosy...

Gdyby tak policzyć dokładnie, to wyjdzie nam, że większość BBS-ów służy głównie rozpowszechnianiu obrazków i tekstów o treści wybitnie nie przeznaczonych dla małoletnich. W każdym bądź razie trudno by znaleźć BBS, w którym pornosów nie ma w ogóle. Z tego też względu zaciekle tropione przez FBI, CIA i inne organizacje antypornograficzne w USA (m.in. Salvation Army) są tylko te BBS-y, których sysopi to ewidentni zboczeńcy. Ostatnio wykryto w Medford pod Bostonem BBS prowadzony przez pana Bakera, którego zawartość (BBS-u, nie właściciela!) stanowiły GIF-y, przedstawiające w niedwuznacznych sytuacjach osoby w wieku grubo poniżej granicy pełnoletniości. Zainteresowanym podajemy więc, że do BBS-u "Boston's Eagle's Nest" nie ma już po co dzwonić...

## KRONIKA TOWARZYSKA

### Ja cię zabiję!

O tym, jak idiotyczne sprawy muszą rozpatrywać amerykańskie sądy świadczy przykład 18-latkę z Houston, niejakiego Quinna, który dostał wyrok 30 dni więzienia za grożenie śmiercią pewnemu "userowi" w liście pozostawionym w poczcie BBS-u Spitfire. Podejrzewam, że gdyby tak ktoś przejrzał zawartość niektórych konferencji w polskim FIDO, to wyroki posypałyby się jak z rękawa. A podobno to w Stanach jest demokracja...

### Poprawny z informatyki

Jak się okazuje, nawet w tak z pozoru rozwiniętym kraju jak USA, z komputerami w szkołach też są kłopoty. Wprawdzie liczba komputerów w placówkach edukacyjnych w Stanach Zjednoczonych jest najwyższa w świecie, lecz ostatnie badania wykazały, że w dużej części sprzęt jest mocno przestarzały, a nauczyciele nie bardzo wiedzą, jak się nim posługiwać. Z tych samych badań wynika też, że przeciętny amerykański gumożuj używa swojej domowej maszynki tylko do giercowania. Chyba nie widziecie w tym nic zaskakującego..?

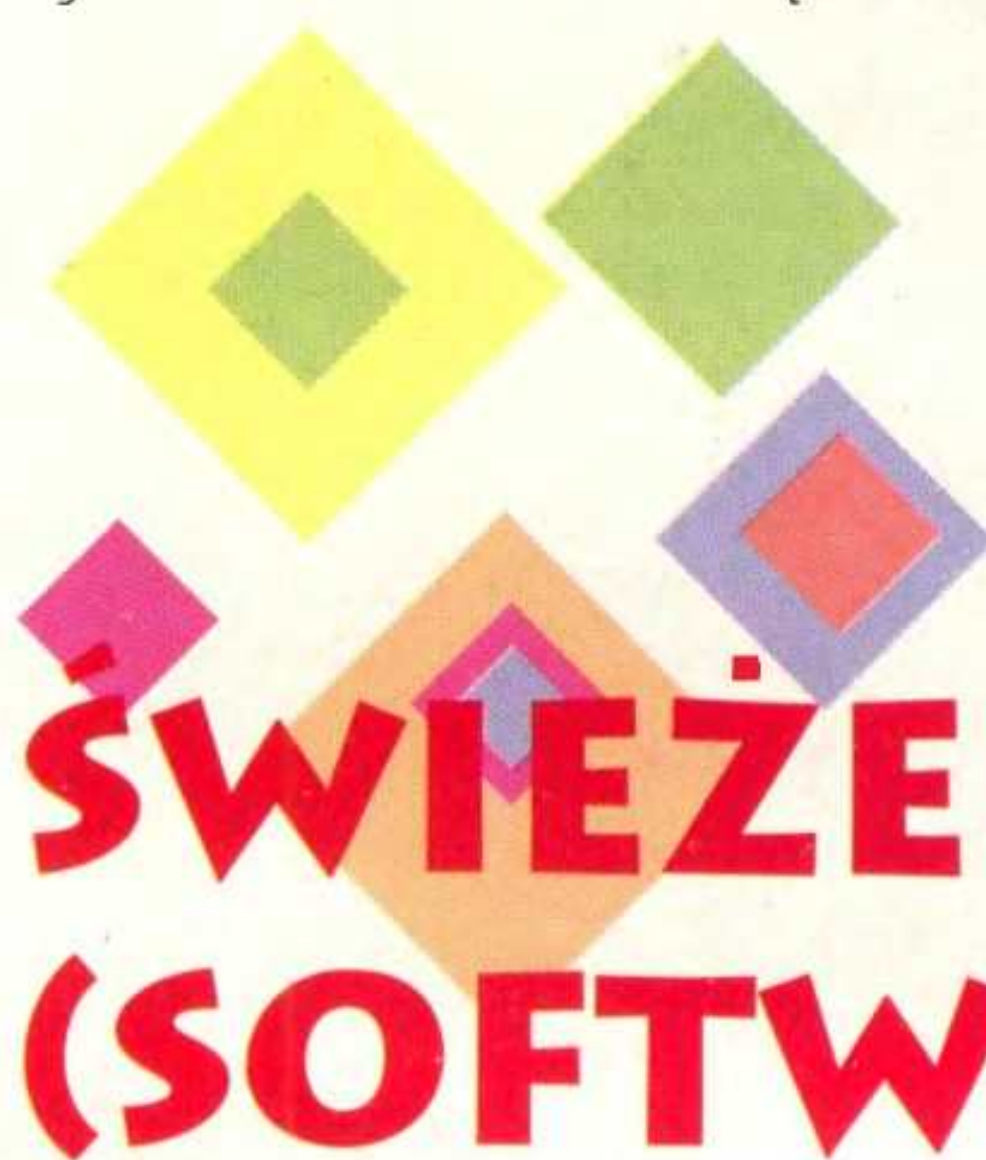
## SKŁAD ZŁOMU (HARDWARE)

### Joysticki Gravis

Znana dzięki znakomitej karcie dźwiękowej do PC — Ultra Sound — kanadyjska firma Gravis wprowadziła ostatnio na rynek



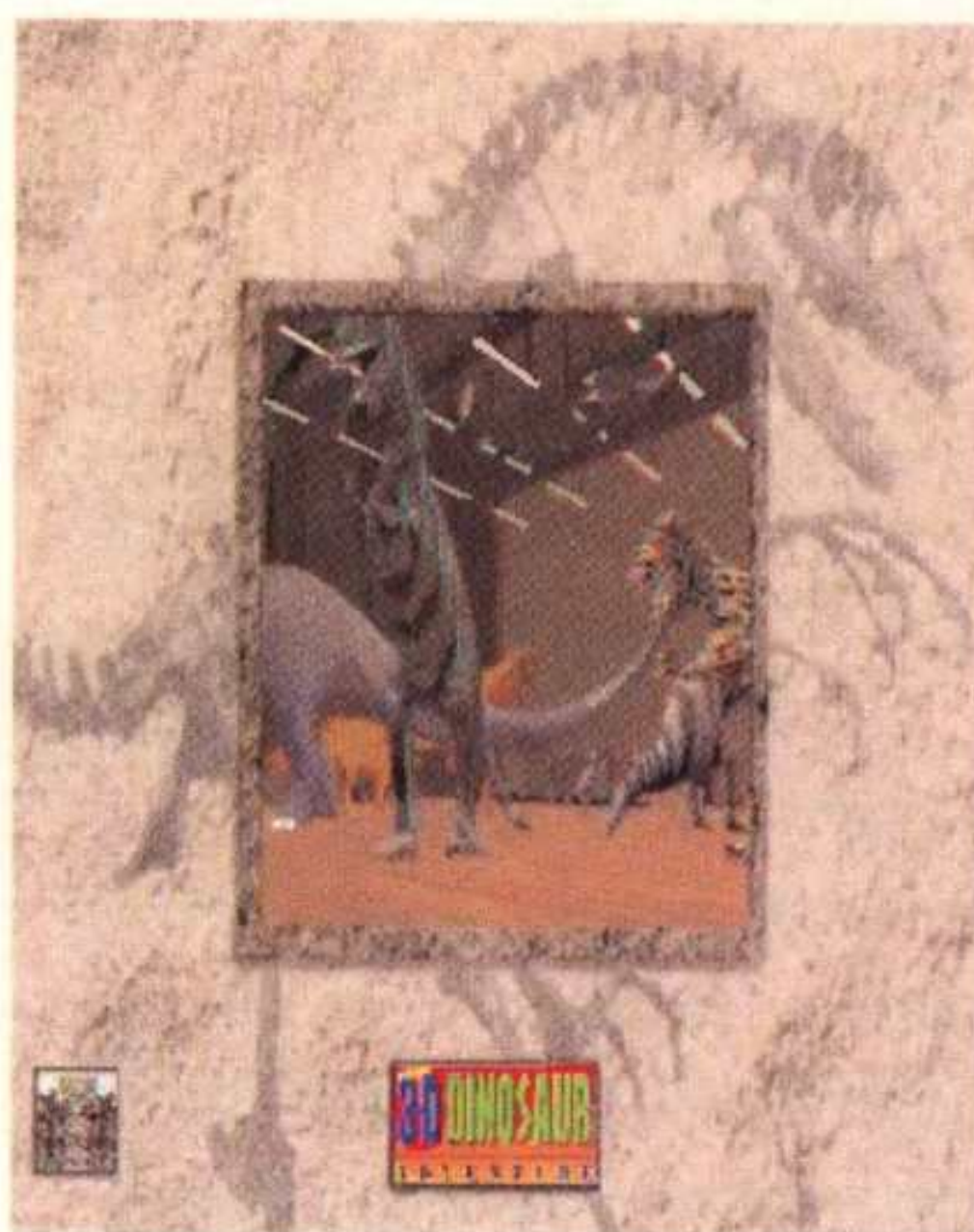
serię joysticków do PC, Maca i Amigi. Zestaw składa się z sześciu dżojów, różniących się między sobą kształtem, przeznaczeniem i oczywiście... ceną. Do niektórych z nich dołączane są także programy! Mimo solidności, podstawową wadą joysticków Gravis są dość wysokie ceny, która chyba na razie nie wróżą firmie powodzenia na rynku polskim, zalanym tanimi chińskimi drążkami.



## ŚWIEŻE MIĘSKO (SOFTWARE)

### Gady w trzech wymiarach

Dinozaurowy amok ma się chyba ku końcowi (ileż razy można oglądać idiotyczne filmy Spiel-



berga?), lecz "na fali" prehistorycznego szaleństwa znana firma Knowledge Adventure wprowadziła na rynek program "3-D Dinosaur Multimedia". Posiadacze zielono — czerwonych okularów (były kiedyś sprzedawane z okazji prób TVP z filmami 3D) mogą sobie teraz podziwiać gady w pogłębiony sposób. Jest to chyba wersja dla bardzo dziecinnych dzieci — zamiast dinozaurzych ryków możemy posłuchać debilnych komentarzy, wypiskiwanych przez T-rexa pomalowanego w kratkę. Program pracuje pod kon-

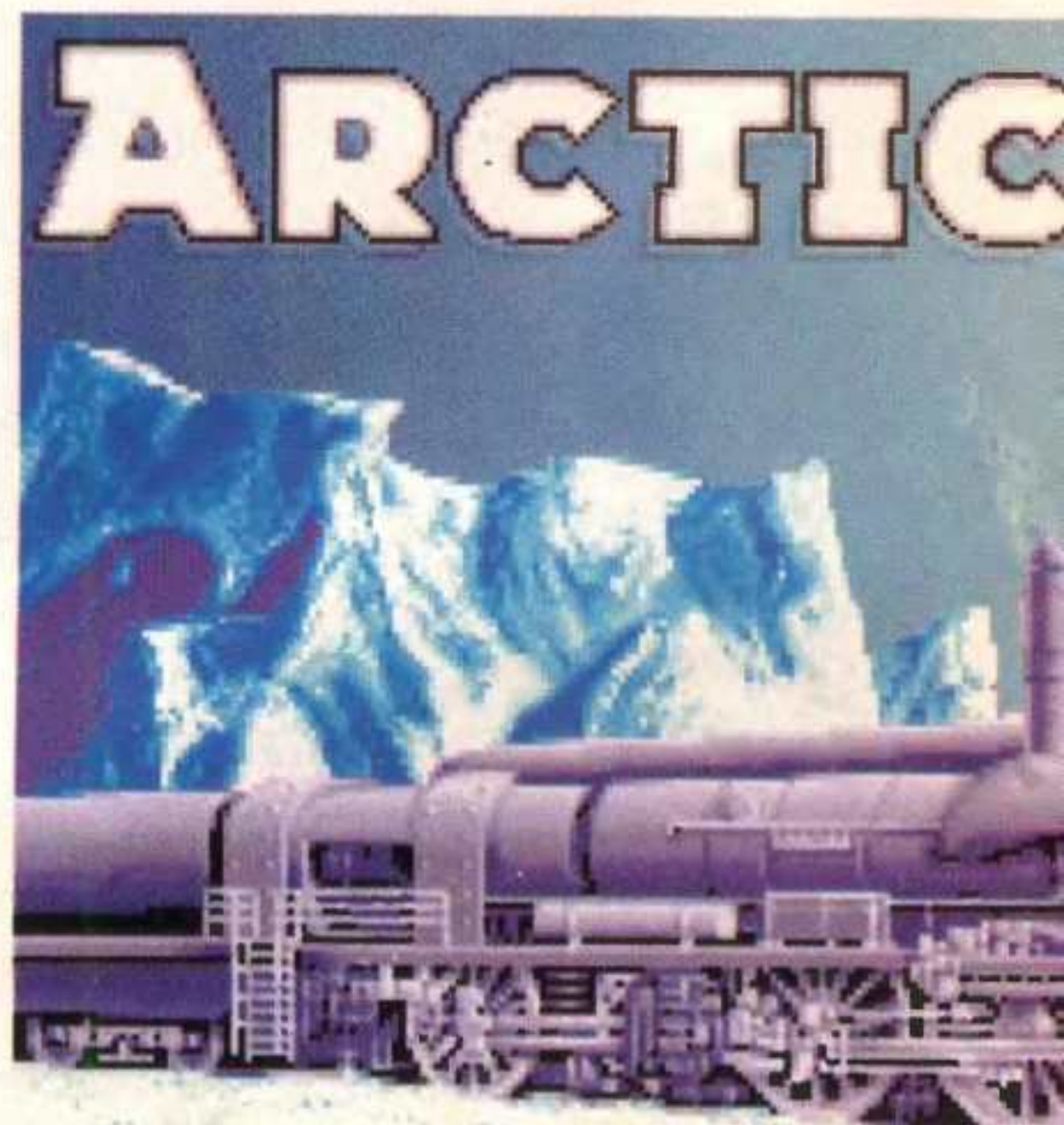
### SoundWare

Ta sama firma Gravis proponuje rodzinę zestawów multimedialnych o wspólnej nazwie SoundWare, składających się z napędu CD-ROM Panasonic (double-speed, czas dostępu 320 ms, transfer danych 2 Mb/s) i specjalnej karty interfejsu do niego, karty dźwiękowej Advanced Ultra Sound, głośniczków i oprogramowania. Różne zestawy mają inne numery; giercmanów zainteresuje zapewne zestaw SoundWare 4000, w którym na płytach kompaktowych można znaleźć takie gry, jak 7th Guest i ChessMaster 3000.

trolą DOS, obsługuje grafikę VGA i wszystkie najpopularniejsze karty dźwiękowe. Wymaga ok. 12 MB na dysku twardym.

### Baron szerokotorowy

Spółka firm Silmarils i ReadySoft wprowadziła na rynek kolejną wersję gry Transarctica pod wiele obiecującym tytułem "Arctic Baron". Tak jak i w pierwowzorze, również w tym programie gracz jest dowódcą pociągu prowadzonego gigantycznym parowozem po bezkresnych zmarzlinach Arktyki. Gra nie ma wielkich wymagań — PC, VGA 320x200 256 kolorów, AdLib/Sound Blaster i ok. 2,5 MB na dysku.





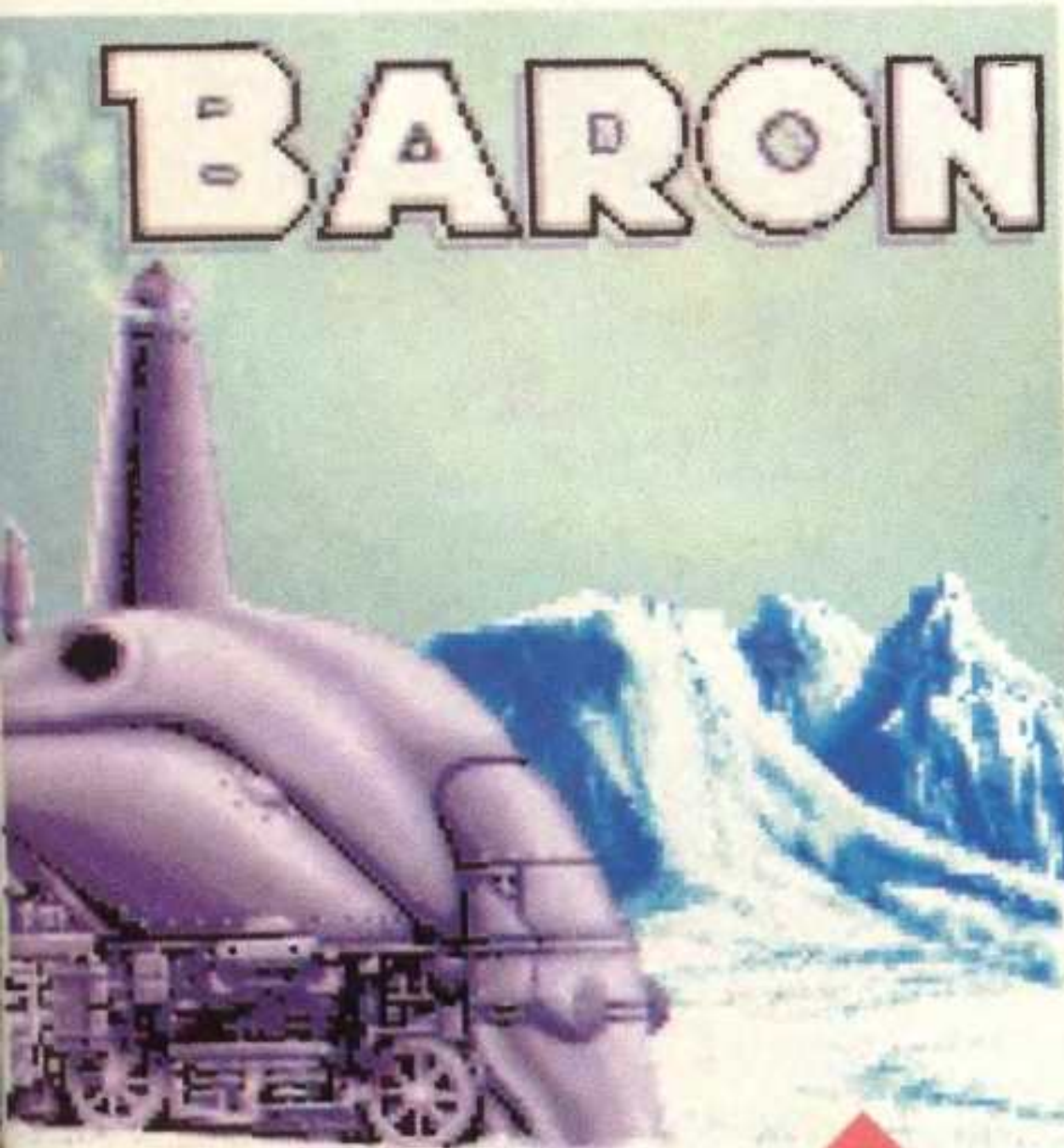
## Dźwięk z PC(I)MCI

Posiadacze notebooków ze złączem standardu PCMCIA mogą już cieszyć swoje uszy szesnastobitowym dźwiękiem z karty, wyprodukowanej przez firmę New Media. Karta nazywa się WAVjammer; dzięki sterownikowi Plug&Play wystarczy tylko włożyć ją w złącze — reszta dokona się sama, czyli karta dostosuje swą konfigurację do komputera. Karta jest zgodna z Microsoft Sound System; nic nie wiemy o Sound Blasterze.



## Archon Ultra

Znana firmaSSI w kooperacji z Free Fall przyznają się do odpowiedzialności za "remake" klasycznej gry logiczno-zręcznościowej EA - Archon Ultra. Opracowana na nowo grafika i dźwięk, lecz stary problem — odwieczny konflikt Dobra ze Złem — oto ten program w pełnej krasie. Dodatkowo pojawiła się, coraz modniejsza w ostatnich czasach, możliwość grania z kumplem przez modem. Program wykorzystuje 256-kolorową grafikę SVGA i dowolne rozszerzenie dźwiękowe.



## Członek nadzwyczajny

Może ktoś zna i jeszcze pamięta popularną kiedyś grę Astrotit? Coś z niej ma w sobie nowy program firmy Mediagogo pod nazwą Bomb'X. Szczególną cechą tej niezbyt skomplikowanej gry zręcznościowo-logicznej jest spora liczba pojawiających się na ekranie męskich organów płciowych w pełnej krasie. Jeśli któryś (któraś?) z was zainteresuje się tą grą, to mogę pocieszyć, że ma ona małe wymagania — niecałe 500 kB na dysku, standardowa VGA 16/256 kolorów i ewentualnie Sound Blaster.

## Electro Body zdobywa świat

Pod szyldem firmy Epic Software ukazała się na zachodzie niewiele zmieniona gra, znana w Polsce jako Electro Body. W wersji eksportowej nosi ona tytuł Electro Man. Posiadaczom polskiego oryginału nie polecamy interesowania się tym programem, bowiem zarówno EB jak i EM praktycznie niczym się od siebie nie różnią.



## Śmieszne rzeczy

Od dłuższego czasu trwa moda na różne "pakieciki" gier logicznych i zręcznościowych dla Windows. Do tej mody nawiązuje Classic Fun Pack for Windows firmy Impressions, zawierający siedem nieskomplikowanych gier — morderców czasu. Każdy, kto ma już dosyć zabijania krasnali, hitlerowców, UFO-ludków, barmanów, policjantów i wszystkiego tego, co się na ogół w grach tłucze na kilogramy — może usiąść przy Fun Packu i zamordować chwilę czasu. W skład zestawu wchodzi Samotnik, trzy pasjanse, klasyczna szesnastopolowa układanka, jedna z wersji MasterMind, oraz zabawa w wyszukiwanie słów wśród setek liter. Długo jednak zdrowy, normalny morderca przy takich grach nie wytrzyma...

## New York Times for Windows

Dla fanów rozwiązywania krzyżówek powstała gra (?) "New York Times Crossword Puzzles for Windows", stanowiąca zbiór wszystkich (I) krzyżówek opublikowanych w szacownym amerykańskim dzienniku w latach 1979-1991. No, nie da się ukryć — jest co rozwiązywać!

## Tornadem na Saddama

Oj, ten Husajn! Biedaczek ma smutną minę, bowiem z porcją świeżych bombek wyruszają właśnie nad Bagdad posiadacze słynnego symulatora lotu "Tornado". Ukazał się już na rynku add-on do tego symulatora, zawierający scenariusz operacji "Pustynna Burza" z przyległościami, zajmujący jedną (dodatkową!) dyskietkę.

## Na pohybel Żyrynowskiemu!

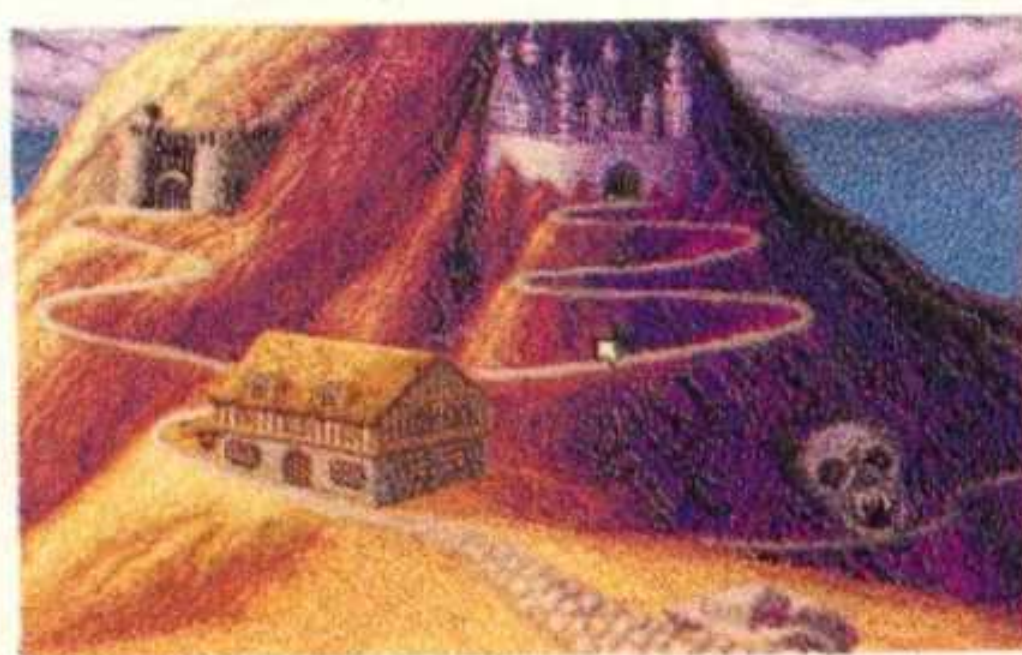
Miłośnicy porozumienia z Rosją mogą podziwiać kunszt programistów z Moskwy, grając w jakąś grę z zestawu sześciu autentycznych rosyjskich układanek, wydanych przez Interplay jako Russian Six Pack. VGA 256 kolorów, Sound Blaster i ok. 4



MB na dysku to wymagania tego pakieciku. Ja osobiście czekam jednak na ruską ruletkę, albo grę "Po pierwom nie zakuszajem"; o czym donoszę zagryzając właśnie drugiego

## Ucz się dziecię pilnie...

...jak rznąć w gierki "fantasy adventure". Fates of Twinion to



gra właśnie tego typu. Jest to chyba pierwszy program edukacyjny dla graczy. Dzięki niemu każdy początkujący amator RPG szybko awansuje z poziomu "Novice" na "Apprentice", a może nawet "Average". Podpowiedzi na każdym kroku, klasyczny sposób tworzenia postaci, klasyczny labirynt (bardzo ubogi graficznie), klasyczny system magii — wszystko przedstawione w jasny i prosty sposób. Poza tym możliwość gry w sieci, co zawsze urozmaica zabawę. Inicjatywę firmuje Sierra-On-Line, choć sam program wcale na to nie wygląda.

## Śmierć telewizji

Ci, którym telewizor służy tylko do oglądania głupawych kreskówek mogą go spuścić z wodą. Hollyware Entertainment wspólnie z firmą Hanna-Barbera wyprodukowały bowiem przygodówkę "Jonny Quest", bazującą na serii filmów pod tą samą nazwą. Animacja taka jak



woryginalie, czyli kiepska, natomiast fabuła może na kilka godzin zająć także dorosłych graczy, jeśli rzecz jasna nie przeszkadza im infantylność scenariusza. Ale w końcu jest to gra dla dzieci...

## In Nowator





Przypominam, że konkurs trwa cały rok, a na zwycięzców z największą liczbą zdobytych punktów czekają cenne nagrody. Ponieważ numer 0/93 Gamblera zaskoczył sporą część potencjalnych mistrzów, w drodze wyjątku odpowiedzi z tego numeru przyjmowane były jeszcze w styczniu br. Prośby o drukowanie pełnej listy zawodników wraz ze zdobytymi punktami na razie nie możemy zrealizować. Po dwóch rundach, z kompletem 22 pkt. prowadzą: Piotr Kliber z Czurnej, Michał Kubik z Łodzi i Tymoteusz Majewski z Lublina.

11 zawodników odpowiedziało poprawnie na wszystkie pytania z nr. 1/94, a program losujący wskazał zwycięzcę — jest nim Michał Kubik z Łodzi.

#### Odpowiedzi na pytania z numeru 1/94:

1. Anita Danielle Doth (Dels) i Ray Slijngaard, 2 Unlimited.
2. Andriej Miedwiediew, Ukraina.
3. Glücksrad (Kóło szczęścia).
4. Die Prinzen, "Alles nur geklaut".
5. Księżniczka Diana.
6. Naprawa teleskopu Hubble'a.
7. Garri Kasparow, mistrz świata w szachach (1985-1993).

#### Ad1.

Za podanie tylko imion i nazwy zespołu odejmowane było 0,5 pkt.

#### Ad3.

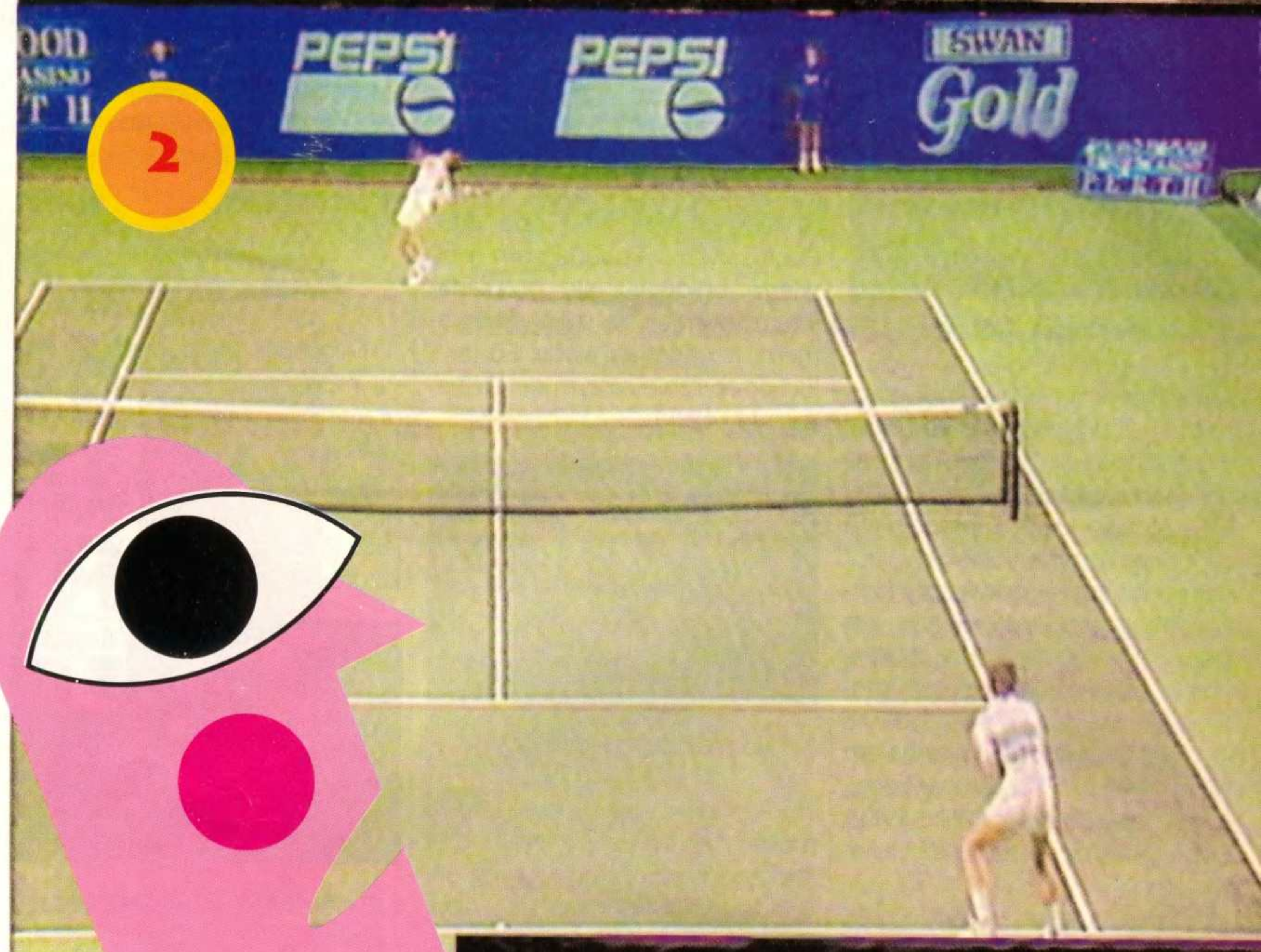
Określenia typu: "kóło fortuny" nie były zaliczane, za "niemieckie kóło fortuny" wpadało 0,5 pkt.

#### Ad6.

Zaliczane były odpowiedzi, w których podawano naprawę teleskopu lub wymieniano jego nazwę (nie wiadomo dlaczego wielu z Was upierało się, że jest to teleskop Hawla (sic!)). Odpowiedzi typu: "naprawa satelity" nie były punktowane.

**GAMBLER 3/94  
KUPON**

**T E L E Z**



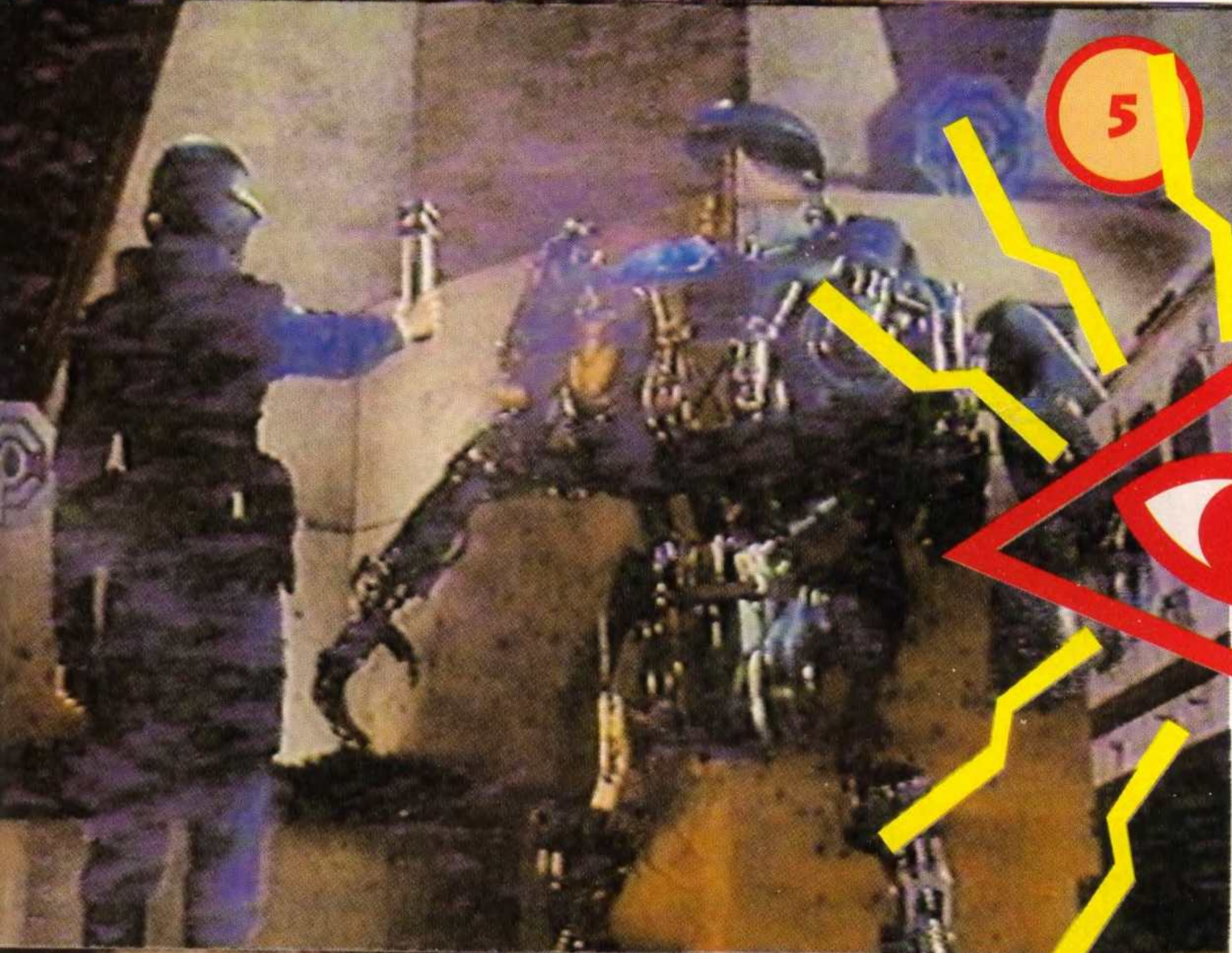




4

# **Pytania do nr 3/94:**

1. Ten niepozorny dżentelmen, atakowany przez dziennikarzy to sławny... (wymień jego imię i nazwisko). Z jakim zespołem klubowym odniósł on największe sukcesy jako gracz, a z jakim klubem święcił największe tryumfy jako trener? (3 pkt)



5

2. W styczniu br. odbył się w Australii nietypowy, pierwszy pod pewnym względem turniej tenisowy. Proszę podać jego nazwę i wyjaśnić, na czym polegała jego odmienność? (2 pkt)

3. Z jakiego teledysku pochodzi ta scenka (proszę podać wykonawcę i tytuł utworu)? (2 pkt)

4. Ta sympatyczna buźka należy do... (imię i nazwisko). Którym jest on z kolei władcą swojego kraju? (2 pkt)

5. Z jakiego filmu pochodzi ta scena? (1 pkt)

6. Piękna i Bestia... Z jakiego teledysku wywodzi się ten kadr (proszę podać wykonawcę i tytuł utworu)? (2 pkt)

7. Jeden z najtrudniejszych rajdów, w tym roku odbywał się na trasie... (proszę podać charakterystyczne punkty — nazwy miast). (1 pkt)



6



7



## Jastrzębie Zdrój

Agnus ..... Mazowiecka 1

## Jaworzno

Hex ..... Słowackiego 4

## Kalisz

Martronic ..... Młynarska 109

## Katowice

Rodent ..... Al. Korfantego 51  
Catom (DH Skarbek) ..... Mickiewicza 4  
Progos ..... Moniuszki 3  
Gepard ..... Piotra Skargi 6  
Mikroman ..... Pl. Rostka 3  
Rodent ..... W. Korfantego 51  
Księgarnia Techniczna ..... Żwirki i Wigury 33  
Catom (D.H. "Skarbek") ..... Mickiewicza 4

## Kielce

ACS ..... Leśna 7  
Zeto ..... Śniadeckich 33

## Kraków

Tron ..... Pl. Matejki 10  
Księgarnia PLJ ..... Pl. Matejki 2  
Qumak ..... Pl. Szczepański  
Księgarnia Techniczna ..... Podwale 4  
Qumak ..... Poselska  
User ..... Potiebn 10/23  
Sklep Komputerowy ..... Węgierska  
BajPCtek ..... Wiślna 8  
Doktor Q ..... Zamkowa 3

## Kraśnik

Zakład Informatyki ..... Zielińskiego 10/16

## Kutno

ZTK Bitam ..... Jagielly 2

## Legnica

Info ..... Złotoryjska 6

## Leszczyny

Agnus ..... Broniewskiego 8

## Lublin

Pomarex ..... Bernardyńska 20  
Pomarex ..... Ogrodowa 3  
X-Y-Z ..... Okopowa 6  
Protech ..... Przy Stawie 2  
Pomarex ..... Zamojska 26 paw. WZGS

## Łomża

Novum ..... Spokojna 9a

## Łódź

Arete s.c. .... 1-Maja 37/31  
Computer Center ..... Piotrkowska 153  
Megamex ..... Piotrkowska 153  
M-Niki ..... Piotrkowska 175/177  
ZTK Bitam ..... Piotrkowska 235  
Computer 2000 ..... Piotrkowska 38  
Elektronika ..... Piotrkowska 39  
Computer Center ..... Piotrkowska 82  
Datex ..... Pojezierska 90a

## Mielec

Hermes ..... Gagarina paw. Dedal  
Taran ..... Traugutta 7

## Mszana Dolna

Eddy ..... Starowiejska 75

## Mysłowice

Hi-Tech ..... Bytomska 3

## Opole

Satcom ..... DH "Opolanin"  
Ami-Go ..... Końskiego 43  
Atabajt ..... Ozimska 48b  
Megabajt ..... Reymonta 23

## Piaseczno

Discomp ..... Kościuszki 4

## Piotrków Trybunalski

ZTK Bitam ..... Łódzka 44/21  
Omega ..... Pl. Kościuszki 8

## Płock

Wektracomp Systemy Komputerowe Al. Koby-  
lińskiego 14  
Rewex ..... Tumski 10

## Poznań

On Line ..... 3 Maja 47  
Book Service ..... Podgórna 8  
Beta ..... Pułaskiego 24/2  
Gigabit ..... Ratajczaka 25/5

## Puławy

Dom Chemika ..... Wojska Polskiego

## Racibórz

Matari ..... Opawska 12

## Rybnik

Microman Plus ..... Rynek 4  
Agnus ..... Sobieskiego 23

## Rzeszów

Dabi-Komputer ..... Bernardyńska 5  
Dabi ..... Podwisłocze 46  
Dabi-Komputer ..... Szopena 21

## Siedlce

Vena ..... Kilińskiego 11

## Sieradz

Inwar ..... Bohaterów Września 61

## Sosnowiec

Dynamic ..... Modrzejewskiej 16

## Stalowa Wola

Joker ..... Mickiewicza 15  
Dabi-Komputer (DH "Alicja") ..... Popiełuszki

## Suwałki

F-X ..... Korczaka 2a  
Gemark ..... Os. II bl. 2 m. 17

## Szczecin

Gil ..... Kardynała Wyszyńskiego 13  
Bilang ..... Pl. Rodła 8  
Bilang ..... Świętopełka 5/6  
Bilang ..... Węgierska 5

## Szczecinek

Artcom ..... E. Plater 25  
PHU Sky ..... Mirosławskiego 7 A

## Świnoujście

RRK Computers ..... Kółkająca 22/11

## Toruń

Floppy Computer Systems .. Broniewskiego 33  
Joad ..... Kopernika 40  
Floppy Computer Systems ..... Szeroka 33

## Tychy

Videobit ..... Ks. Krd. Hłonda 7  
Romeks ..... Paprocińska 54

## Warszawa

Digital ..... Al. Jerozolimskie 2  
Nowa Technika ..... Al. Solidarności 129/131  
JTT Warszawa ..... Bartycka 20  
Amiga s.c. .... Batorego 10  
Bacpol Sp. z o.o. .... Chelmska 18  
Next ..... Chłodna 33  
Simple ..... Chmielna 98  
Olbert ..... Chruścińskiego 45  
Master ..... Cybisa 4  
Joker ..... Czerniakowska 58 A

AS Studio Komputerowe .... Gen. Abrahama 4  
Zakład Usług Komputerowych Grochowska 94  
APN Promise ..... Grójecka 65 a  
Comp Art ..... Hoża 43/49  
Oskar ..... Igańska 26  
Mikrokomputery S.A. .... Jana Pawła II 26  
Comtech Wektor ..... Jana Pawła II 46/48  
Salon Sprzedaży ..... Kasprzowicza 81/85  
Grom s.c. .... Lewartowskiego 17  
Karibu Sp. z o.o. .... Łukowska 17a  
Aviks ..... Marszałkowska 56  
Elektronika ..... Mokotowska 51/53  
Computer Systems ..... Piękna 31/37  
Hala Marcpol ..... Pl. Defilad  
Sanservice ..... Pl. Konstytucji 6  
Księgarnia PLJ ..... Poznańska  
Setup-Plus ..... Puławska 107 A  
J&B ..... Robotnicza 10  
Sklep firmowy ..... Siemieńskiego 3  
Nowa Technika ..... Świerczewskiego 129/131  
Protech Trading ..... Świętokrzyska 34  
W.K.W. Grazyna Kowalczyńska .... Żelazna 32  
Comtech Wektor ..... Żółkiewskiego 44

## Wodzisław Śląski

Agnus ..... Ks. Konstancji 15  
Electronic ..... Powstańców Śląskich 13

## Wrocław

JTT Computer Sp. z o.o. Braci Gierymskich 156  
Promer Shop ..... Rynek-Ratusz 15  
Ken ..... Św. Antoniego 2/4  
Elektronika ..... Św. Mikołaja 56/57

## Zabrze

Marmet Inter Play ..... 3-Maja 19

## Zamość

Derkom ..... Orla 16

## Zduńska Wola

ZTK Bitam ..... Pl. Wolności 20

## Zgierz

Sklep Komputerowy ..... Parzęczewska 21

## Zielona Góra

Vadim ..... Kupiecka 28

## Żory

Joysticka ..... Os. Księcia Władysława

**Zgodnie z zapowiedzią publikujemy listę punktów sprzedaży, w których możecie kupić nie kradzione programy. Jest to lista niekompletna — firmy, które pominęliśmy prosimy o zgłaszanie swoich danych na adres redakcji, zamierzamy bowiem nasz Katalog drukować raz na trzy miesiące. Lista w Katalogu została uporządkowana w alfabetycznej kolejności miast, a jeśli w danym mieście jest kilka punktów sprzedaży, to są one uporządkowane ulicami.**

## Biała Podlaska

Jędrak ..... Pl. Wolności 12 A

## Białystok

Kolon ..... Lipowa 10  
Rcomp ..... Wyszyńskiego 6a/16  
Bielsko-Biała  
Optimus SEKO ..... Bogusławskiego 17  
Księgarnia Akademicka ..... Mickiewicza  
Microman ..... Pl. Wolności 3  
Corvex ..... Stojalowskiego 44

## Bochnia

Bit Line ..... Floris 12

## Bydgoszcz

Bezet ..... Jagiellońska 103

## Bytom

Bross Computers ..... Arki Bożka 4  
Kram-Sezam ..... Gliwicka 17  
BestCom ..... Kolejowa 8

## Chorzów

Atares ..... Truchana 35  
Commex ..... Wolności 54

## Ciechanów

Graffix ..... Batalionów Chłopskich 17a

## Częstochowa

Nexus ..... Al. N.M.P. 2a  
J Soft ..... ul. Śląska 6 m. 15  
Computer Center ..... Wały Dwernickiego 1

## Dąbrowa Górnicza

Giallo ..... 3-Maja 4  
Zam ..... Kasprzaka 6

## Elbląg

Leotex ..... Nowowiejska 6 paw. A

## Gdańsk

Artica ..... Matejki 6  
Ami-Com ..... Wały Jagiellońskie 1

## Gdynia

Motus ..... Abrahama 11

## Gliwice

Księgarnia Mercurius ..... Konstytucji 14 b  
Satcom ..... Zwycięstwa 23

## Janki

Elektroland ..... Al. Krakowska 11

## Jarosław

Lemar ..... Piastów 38

## Jastrzębie

Cluster ..... Łowicka



Przedstawiamy dzisiaj prace graficzne Adama Nankoniecznego ps. "GRAF" z Warszawy, wykonane za pomocą komputera Atari ST i programu De Luxe Paint. Autor zamiast paru słów o sobie — daje ogłoszenie.

"...Nie—grafik nie—komputerowy, ze względu na pogarszającą się sytuację szkolną i materialną, oczekuje propozycji — zamówień na grafikę użytkową, które przyjmie na własnych warunkach,



nie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie Gambler nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.

2. Do nadesłanych prac dołączona zostanie krótka notka informacyjna o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy, itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicz-



nie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.

3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody — niespodzianki.

czy (i nie zaczyna)! Czekamy na następne prace i przypominamy zasady działania naszej Galerii.

Prezentujemy tutaj nadesyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą swoje miejsce w Galerii.

Podstawowym warunkiem przyjęcia prac do publikacji jest zaakcepto-

wanie następujących zasad:

1. Artysta wysyłając prace, załącza oświadcze-

gwarantując niedotrzymanie terminów i całkowitą swobodę tfu!—rcza..."

Pokazane w poprzedniej Galerii, malowane na płótnie obrazy olejne, zapewne nie wywołały okrzyków zachwytu wśród miłośników grafiki komputerowej. Jednak na komputerze świat się nie koń-





# ...W POLSCE...

Sean and combination Vangis  
2011 for  
[www.retroreaders.makii.pl](http://www.retroreaders.makii.pl)

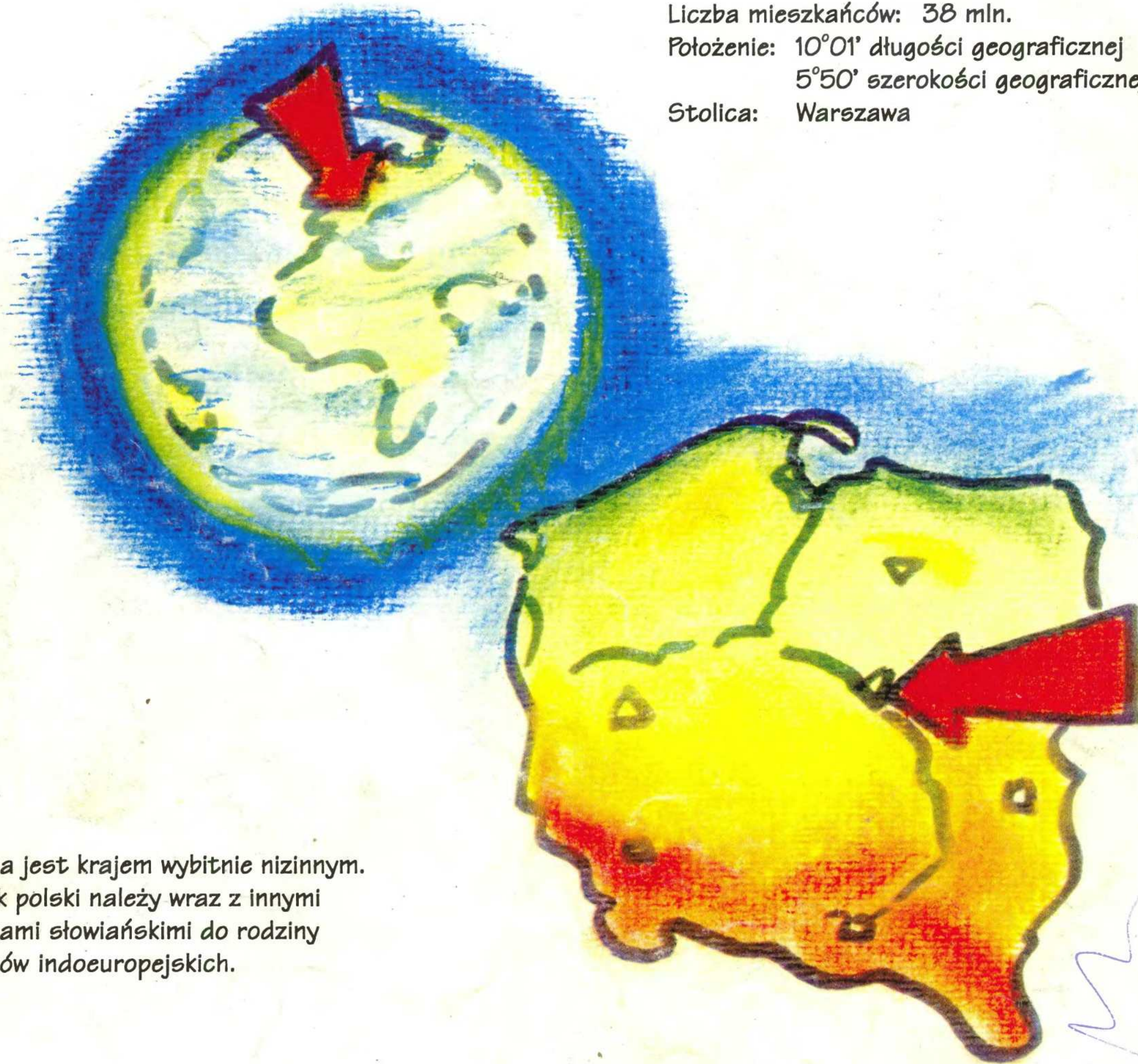
Polska jest państwem położonym  
w Europie Środkowej.

Powierzchnia Polski: 312,7 tys. km<sup>2</sup>.

Liczba mieszkańców: 38 mln.

Położenie: 10°01' długości geograficznej  
5°50' szerokości geograficznej

Stolica: Warszawa



Polska jest krajem wybitnie nizinnym.  
Język polski należy wraz z innymi  
językami słowiańskimi do rodziny  
języków indoeuropejskich.



## LUPUS

Zatrudnia Ponad 50 Osób Oraz Kilku-  
nastu Współpracowników, Tworząc  
Najlepsze Merytorycznie i Edytorsko  
Czasopisma Specjalistyczne